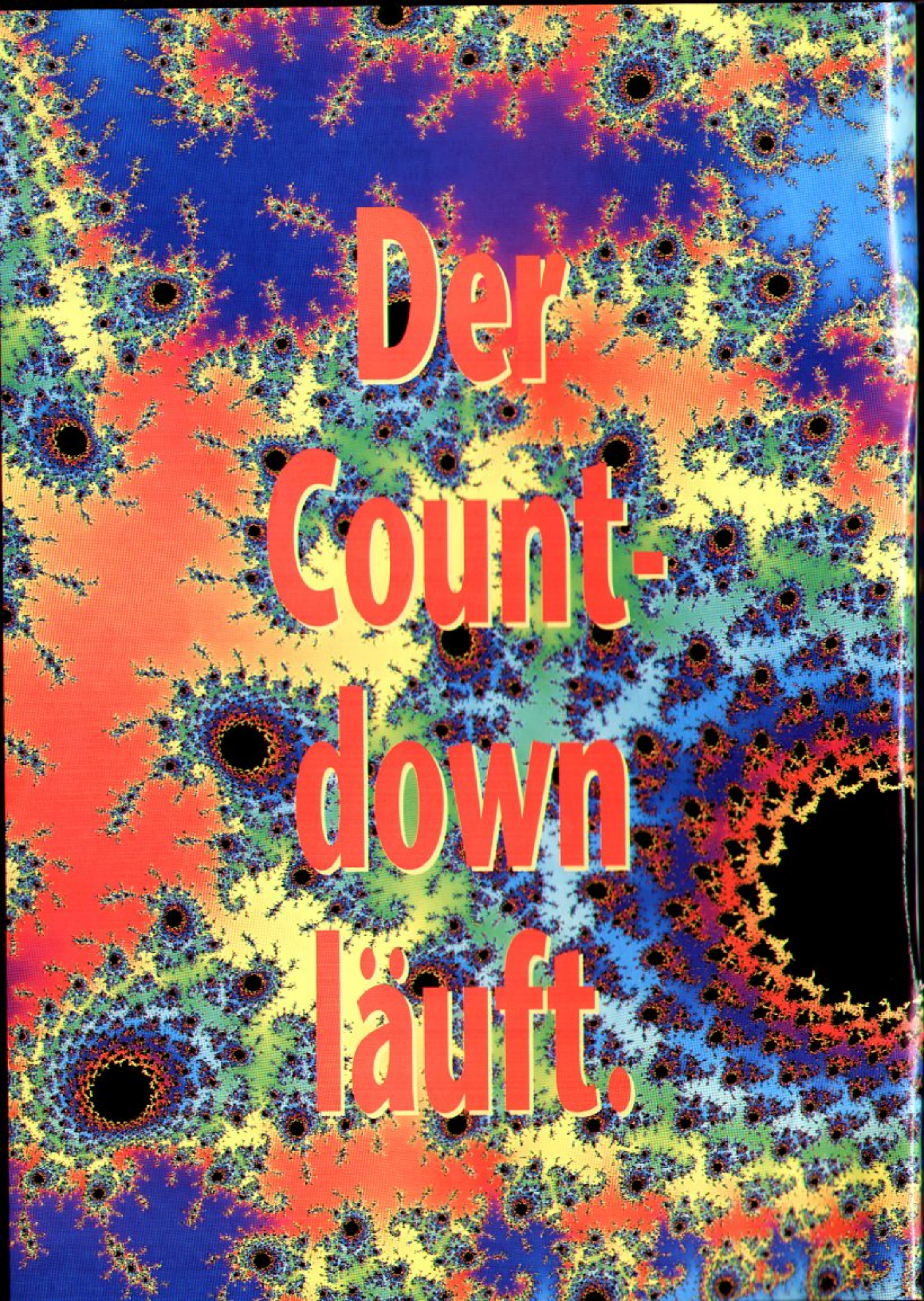
AMIGA
JOKER
11/93
DAS COMPUTERMAGAZIN DER NEUEN GENERATION
DM 7,- / sfr 7,- /öS 56,- / Lit 6900,- / hfl 9,50 /DR 1200,- /skr 55,- Nr. 11 November '93
DIE GEBURTSTAGS-AUSGABE
4 MIO. JAHRE JOKER
SOLO-ROLLENSPIEL
ZUM MITMACHEN IM HEFT!
AMBERMOON
PRIME MOVER
HIRED GUNS
PREMIER MANAGER II
I Joker
WAS ZOCKT DIE PROMINENZ?
NACHGEFRAGT BEI
H. KOHL, M. JACKSON,
S. SPIELBERG
UND VIELEN ANDEREN
STARKER AUFBAU-WORKSHOP!
COMIC-GRAFIK MIT
DELUXE PAINT
ERIK SIMON PACKT AUS!
INTERVIEW MIT DEM
AMBERMOON-MACHER
KNOW HOW
TIPS • CHEATS • PLÄNE • LÖSUNGEN
LOTHAR MATTHÄUS • ISHAR 2
SOCCER KID • A-TRAIN
BURNTIME
U.V.A.
!
AMIGA JOKER

Der
Count-
down
läuft.

Ausgefeilte Spielabläufe. — *Gibt´s schon.*
High-End-Grafik. — *Gibt´s schon.*
Spannung total. — *Gibt´s schon.*
Top-Sound. — *Gibt´s schon.*

All das in jedem Spiel. — *Oh!*

Packung, Spielsprache,
Handbuch, virtuelle Welt
komplett in deutscher Sprache. — *Gibt´s nicht!*

Doch. Bald kannst Du als
Manager eine Newcomer-Band
zu Megastars machen! Oder das
vereinte Deutschland ganz anders
regieren! Oder als genialer Stratege
dem Guten zum Sieg über das
Böse verhelfen. — *Wie? Wo? Was?*

Mit den ersten drei Spielen,
die beim neuen deutschen Label
SUNFLOWERS erscheinen. — SUNFLOWERS.
Mehr im nächsten Heft. — Gut.

IM VERTRIEB VON BOMICO

AMIGA Es wurde Zeit für etwas völlig Neues

Versand erfolgt per Nachnahme ab 9,– DM o. VORKASSE 4,–DM

JUDGMENTDAY

Die wichtigste Seite des Monats

AMIGA

JEMAND IST PREISWERTER ALS WIR, RUF AN UND WIR HANDELN GEMEINSAM EINEN NEUEN PREIS AUS.

PREISÄNDERUNG VORBEHALTEN

Tel.:07731/22058 /53959 Fax.: 07731 /54757

JUDGMENT DAY
PLK.:042352 D
78224 SINGEN

Terminator auf Laserdisc 99,-

Terminator 2 auf Laserd. 99,-

Titel *AMIGA*	Preis	
1869	DV	61,90
Abandoned Places 2	EV	57,90
Addams Family	DA	24,90
Airbucks	EV	63,90
Airbus A320–American Edition	EV	79,90
Airbus A320–Europe	DA	69,90
Airforce Commander	DA	64,90
Air-Land-Sea	DA	65,90
Air Support	EV	38,90
Alfred Chicken	DV	49,90
Alien 3 ##	DA	49,90
Alien Breed–Special Edition	EV	22,90
Ambermoon ##	DA	68,90
Another World	DA	53,90
Anstoss	DV	71,90
Apocalypse ##	DA	44,90
Aquatic Games	DA	52,90
Aquaventure	DA	54,90
Arabian Nights *	EV	46,90
Archer McLean Pool Billiard	DA	46,90
Armalyte	DA	49,90
Assasin	DA	46,90
A.T.A.C ##	DA	69,90
A–Train *	EV	65,90
A–Train Cons.Kit *	EV	29,90
AV8B–Harrier Assault *	EV	56,90
B–17 Flying Fortress	DA	61,90
Bat 2	DA	71,90
Battle Isle Data Disk 2	DV	40,90
Battle Team	DA	62,90
Battlechess II	DA	55,90
Bazooka Sue ##	DV	74,90
B.C.Kid	DA	46,90
Beavers	DA	53,90
Bill's Tomato Game	EV	39,90
Birds of Prey	DA	64,90
Bitmap Brothers Collection	DA	49,90
Black Crypt	DA	56,90
Blaster *	KA	45,90
Body Blows	DA	43,90
Bubb'n Stix ##	DA	69,90
Bundesliga Manager Prof.2.0	DV	69,90
Burntime	DV	62,90
Bunny Bricks	DA	49,90
Campaign	DA	61,90
Campaign–Data Disk	DA	39,90
Castles	DA	58,90
Castles–Data Disk	DA	27,90
Chaos–Engine	DA	46,90
Chuck Rock II *	EV	46,90
Civilisation	DV	68,90
Combat Air Patrol ##	KA	57,90
Crazy Cars 3	DA	47,90
Creatures *	EV	44,90
Cruise for a Corpse	DV	58,90
Curse of Enchantia *	EV	58,90
D/Day	EV	63,90
Darkmere ##	DA	68,90
Darkseed	DV	64,90
Das Schwarze Auge	DV	68,90
Der Patrizier	DV	74,90
Die Siedler ##	DV	74,90
Dogfight	DA	62,90
Dune	DV	55,90
Dune 2	DV	52,90
Dungeon Master&Chaos Strikes Back	DV	58,90
Dynablaster	DA	54,90
Dynatech	DV	61,90
Eishockey Manager	DV	67,90
Elysium	DV	54,90
Entity	DA	59,90
Epic	DA	59,90
Eye of the Beholder	DV	69,90
Eye of the Beholder 2	DV	79,90
F–15 Strike Eagle 2	DA	34,90
F–17 Challenge	EV	26,90
F–19 Stealth Fighter	DA	34,90
F–117 A Nighthawk ##	DA	62,90
Fallen Empire	DV	74,90
Fantastic Woirds	EV	68,90
Fire and Ice	DA	45,90
Flashback	DV	56,90
Fly Harder	DA	59,90
Formula One GP	DA	69,90
Full Contact	EV	24,90
Global Effect	DA	58,90
Global Gladiators	DA	46,90
Goal	DA	48,90
Gobliins *	EV	49,90
Gobliins 2 *	EV	64,90
Gods	DA	57,90
Gunship 2000	DA	61,90
Hannibal	DA	59,90
Hattrick ##	DA	62,90
Harpoon 1.2.1	DA	69,90
Head to Head	EV	57,90
Heroes Quest 2 ##	EV	59,90
Hexuma	DV	74,90
Hired Guns ##	KA	59,90
History Line 1914–1918	DV	73,90
Hook	DA	49,90
Humans *	EV	48,90
Humans Race–Data Disk *	EV	45,90
Humans Race–Stand Alone *	EV	49,90
Indiana Jones 3/Adventure	DV	39,90
Indiana Jones 4/Action	DA	49,90
Indiana Jones 4/Adventure	DV	79,90
Innocent until Caught ##	DV	74,90

Titel *AMIGA*	Preis	
Ishar	DA	69,90
Ishar II	DV	49,90
Jim Power	EV	49,90
Joe & Mac	DA	49,90
John Madden Football	DA	53,90
Jonathan	DV	73,90
Jungle Strike ##	DA	59,90
Jurassic Park	DA	49,90
K.G.B.	DV	39,90
Legend of Kyrandia	DV	49,90
Lemmings Doppelpack	DA	59,90
Lemmings 2	DA	58,90
Lethal Weapon	DA	59,90
Links	DA	69,90
Lionheart	DA	49,90
Little Devil ##	DA	69,90
Loom	EV	34,90
Lord of the Rings	DA	58,90
Lost Vikings *	EV	57,90
Lothar Matthäus	DA	56,90
Lotus–The Final Challenge	DA	47,90
M1–Tank Platoon	DA	28,90
Magic Pockets	DA	49,90
Maniac Mansion	EV	29,90
Mc Donald Land	DA	46,90
Mega LoMania+First Samurai	EV	58,90
Monkey Island	DV	65,90
Monkey Island II	DV	79,90
Morph	DA	43,90
Nick Faldos Golf *	EV	68,90
Nippon Safes	KA	53,90
One Step Beyond	DA	45,90
Overdrive	DA	46,90
Operation Stealth	EV	34,90
Pacific Islands	DA	59,90
Pinball Dreams	DA	45,90
Pinball Fantasies	DA	51,90
Populous Edition	EV	27,90
Populous 2+	EV	62,90
Premiere	DA	54,90
Prime Mover ##	KA	69,90
Project–X–Special Edition	EV	24,90
Push Over	DA	49,90
Railroad Tycoon	DA	74,90
Red Zone	DA	49,90
Reach for the Skies	DA	48,90

Sonderangebote

solange Vorrat reicht

Airbucks Amiga 1200	***EV 49,90***
History Line 1914–1918	***DV 69,90***
Street Fighter II	***DA 49,90***
Lionheart	***DA 39,90***
Dune II	***DV 45,90***

Lionheart u. Dune II gelten zu diesem Preis nur in Verbindung mit einem anderen Titel aus dieser Liste.

* = Auch als deutsche Version erhältlich

= Bei Drucklegung noch nicht lieferbar

Titel *AMIGA*	Preis	
Risky Woods	DA	60,90
Road Rash	DA	53,90
Robocop 3	DA	59,90
Rome A.D.	DA	59,90
Sabre Team	DA	49,90
Sensible Soccer 92/93	DA	45,90
Silent Service 2	DA	69,90
Silly Putty	DA	46,90
Sim Ant	DV	76,90
Sim City+Populous *	EV	51,90
Sim City Deluxe *	EV	64,90
Sim Earth	DV	76,90
Sim Life	DV	72,90
Sink or Swim	EV	39,90
Sleepwalker *	EV	59,90
Soccer Kid	KA	59,90
Space Hulk ##	KA	58,90
Space Legends *	EV	59,90
Special Forces	DA	74,90
Star Trek–25th Universary *##	KA	68,90
Street Fighter II	DA	52,90
Super Frog	DA	44,90
Syndicate	DV	56,90
Tom Landry Football ##	DA	79,90
Tornado ##	KA	59,90
Transarctica	DA	49,90
Traps'n Treasures	DA	58,90
Trolls	DA	43,90
Turrican 3 ##	KA	54,90
Uridium 2 ##	DA	59,90
Vikings–Fields of Conquest *	EV	45,90
Walker	DA	49,90
War in the Gulf *	EV	59,90
Waxworks	DA	58,90
Wing Commander	DV	39,90
Wizardry ##	DV	79,90
Whales Voyage	DV	59,90
Wiz Kid	DA	49,90
World Legend	DA	48,90
Wonderdog *##	KA	49,90
Yoe Joe	DA	49,90
Zac McKraken	EV	29,90
Zool	DA	41,90

Preishits *Amiga*		
3D Pool	EV	24,90
688 Attack Sub	EV	24,90
Adv Destroyer Simulator	EV	24,90
A.F.T. 2	EV	24,90
Bard's Tale 3	DA	24,90
Batman–The Movie	EV	24,90
Battlechess	DA	24,90
Battlehawks	EV	24,90
Battle Squadron	DA	24,90
Big Nose the Caveman	EV	24,90
Bubble Bobble	EV	24,90
Budokan	EV	24,90
California Games	DA	24,90
California Games II	EV	24,90
Celica GT4 Ralley	EV	24,90
Centurion	DA	24,90
Chuck Rock	EV	24,90
Crazy Cars	EV	24,90
Cycles	EV	24,90
Double Dragon 2	DA	24,90
F–16 Combat Pilot	EV	24,90
Face Off	EV	24,90
Fistfighter	EV	24,90
Flimbo's Quest	EV	24,90
Future Wars	EV	24,90
Gem X	EV	24,90
Ghostbusters II	EV	24,90
Go for Gold	EV	24,90
Gunboat	DA	24,90
Heroes Quest	EV	24,90
Hill Street Blues	EV	24,90
Honda RVF	EV	24,90
Hudson Hawk	EV	24,90
Imperium	DA	24,90
Int.Karate +	EV	24,90
Iron Lord	EV	24,90
Jack Niclas Golf	EV	24,90
James Pond	EV	24,90
Last Ninja 3	EV	24,90
Lombard RAC Ralley	EV	24,90
Lotus Turbo Challenge 2	EV	24,90
Manchester United	EV	24,90
Manchester United Europe	EV	24,90
Maniac Mansion	EV	24,90
Microprose Soccer	EV	24,90
New Zealand Story	EV	24,90
Ninja Remix	EV	24,90
North & South	EV	24,90
Off Road Racer	EV	24,90
Oil Imperium	EV	24,90
Oriental Games	DA	24,90
Panza Kick Boxing	EV	24,90
Pepe Hammer	EV	24,90
Pictionary	EV	24,90
Pinball Magic	EV	24,90
Pipemania	EV	24,90
Pirates	DA	24,90
Populous Edition	EV	24,90
Prehistoric	EV	24,90
Prince of Persia	EV	24,90
RBI 2–Baseball	EV	24,90
R-Type	EV	24,90
Rainbow Islands	EV	24,90
Rick Danderous	EV	24,90
Rick Dangerous II	EV	24,90
Robin Hood–Legend Quest	EV	24,90
Saint Dragon	EV	24,90
Shadow of the Beast	EV	24,90
S.E.U.C.K.	EV	24,90
Starglider II	EV	24,90
Supercars	EV	24,90
Supercars II	EV	24,90
Stunt Car Racer	EV	24,90
Super Hang On	EV	24,90
Super Monaco GP	EV	24,90
Super Space Invaders	EV	24,90
Swiv	EV	24,90
Team Suzuki	EV	24,90
Tennis Cup II	EV	24,90
Terminator II	EV	24,90
Testdrive 2	EV	24,90
Thomas–The Tank Engine	EV	24,90
Thunderblade	EV	24,90
Treasure Island Dizzy	EV	24,90
Triple Action Pack 3	EV	24,90
Triple Action Pack 4	EV	24,90
Trivial Pursuit	EV	24,90
Turbo Outrun	DA	24,90
Turrican	DA	24,90
Turrican II	DA	24,90
Ultimate Golf	EV	24,90
Videokid	EV	24,90
WWF Wrestlemania	EV	24,90
Zac McKraken	EV	24,90
Z–Out	DA	24,90

Versand in Sicherheitsverpackung zuzüg.2,–

Alle Preise sind Endpreise und verstehen sich inclusiv der gesetzlichen 15 % Mwst

Infotainment

Amiga 500+ 2%
CDTV 1%
Amiga 2000 6%
Amiga 600 14%
Amiga 500 54 %
Amiga 1200 23 %

Stand Oktober 1993

Amiga 2000 3%
CDTV 1%
Amiga 600 6%
Amiga CD–32 26%
Amiga 1200 36%
Amiga500 28%

Prognose bis Oktober 94

AMIGA 1200–4000

The next Generation in Computer–Entertainment

AMIGA 1200 DV 659,–

Titel	Lieferung		Preis
1869	sofort	DV	69,90
Abandoned Places II	Nov.	EV	64,90
Airbucks	sofort	EV	54,90
Body Blows II	Nov.	DA	54,90
Burning Rubber	sofort	DA	54,90
Burntime	sofort	DV	69,90
Civilisation	sofort	DV	69,90
Deluxe Paint IV	sofort	DV	199,9
Diggers	sofort	DA	54,90
Hattrick	Dez.	DV	69,90
Int Golf Championship	sofort	DA	54,90
Ishar	sofort	DV	59,90
Ishar II	sofort	DV	59,90
Jurassic Park	sofort	DV	59,90
King's Quest 6	Dez.	DA	74,90
Morph	Nov.	DA	54,90
Nigel Mansell	sofort	DA	59,90
Oskar	sofort	DA	59,90
Overdrive	Nov.	DA	54,90
Overkill	sofort	DA	49,90
Raider Cup	sofort	DA	54,90
Project X II	Dez.	DA	54,90
Robocod	sofort	DA	49,90
Sabre Team	Nov.	DA	54,90
Soccer Kid	Nov.	DA	54,90
Star Trek	sofort	EV	69,90
Sim Life *	sofort	EV	59,90
Sleepwalker	sofort	DA	69,90
T.F.X.	sofort	DA	64,90
Transarctica	sofort	DA	59,90
Trolls	sofort	DA	49,90
Whales Voyage	sofort	DV	64,90
Wing Commander	Nov.	DV	69,90
Zool	sofort	DA	49,90
Zool II	Dez.	DA	54,90

Amiga CD–32

Titel		Preis
Amiga–CD 32		699,–
Golf		79,90
Sleepwalker		79,90
Jurassic Park		79,90
Zool		79,90
Sim Life		79,90
Pinball Fantasies		79,90
Robocod		79,90
Diggers		79,90
Lotus Trilogy		79,90
James Pond 3–Op.Starfish		79,90
Brutal Sports Football		79,90
Dino Worlds		79,90
T.F.X.	Nov.	79,90
James Pond Trilogie	Nov.	79,90

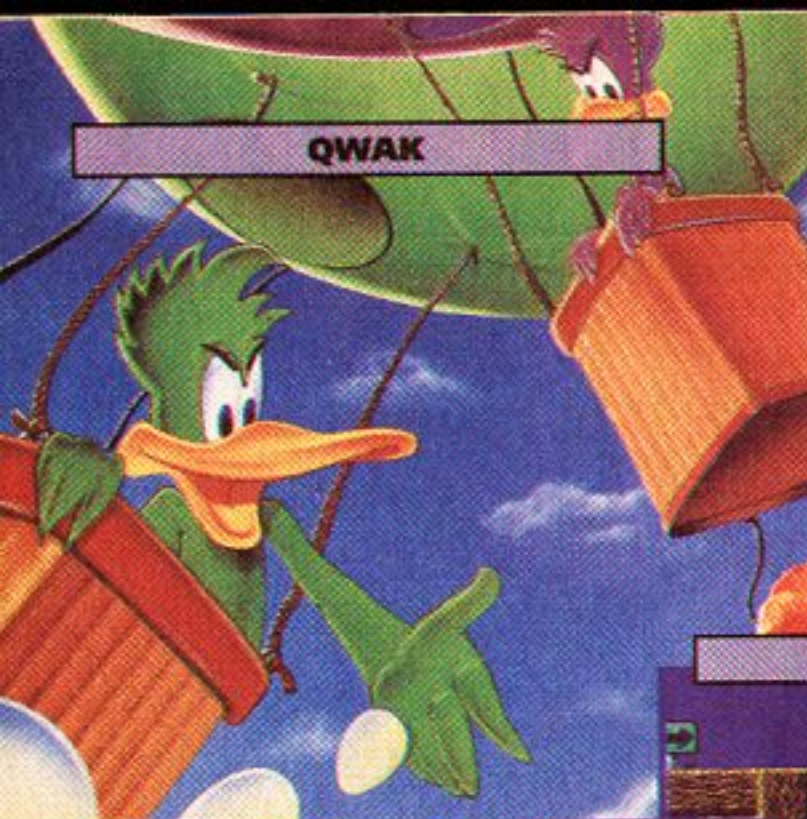
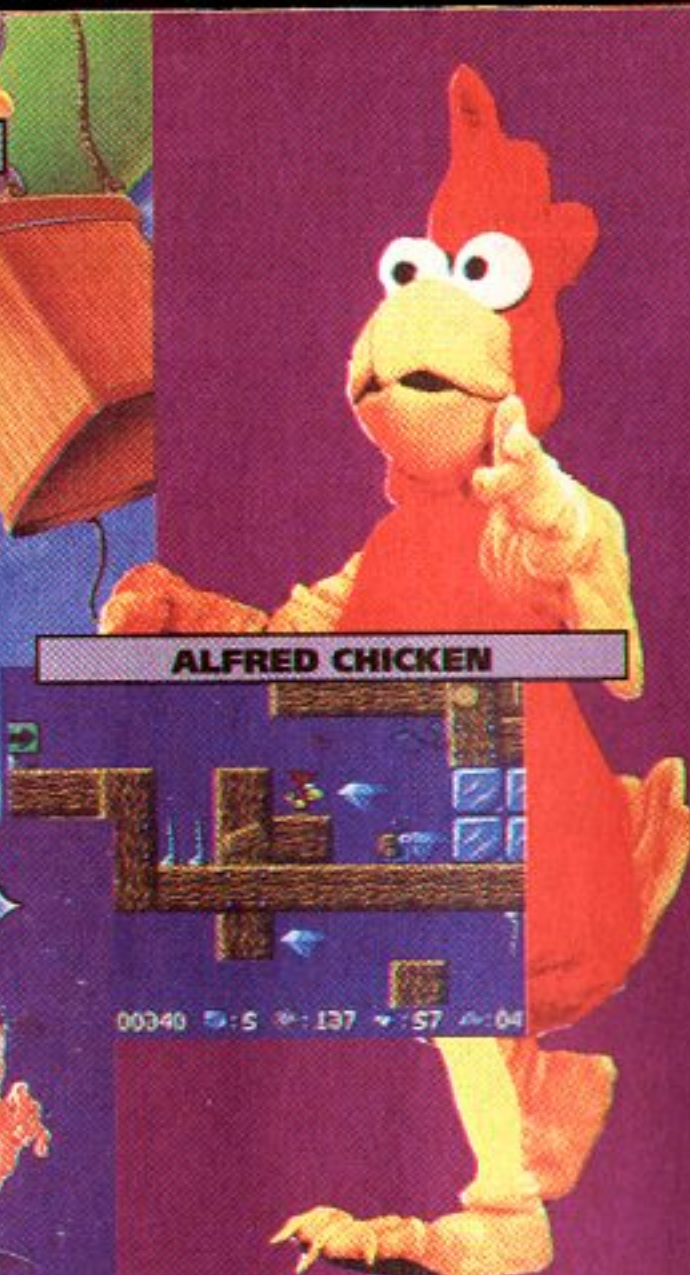
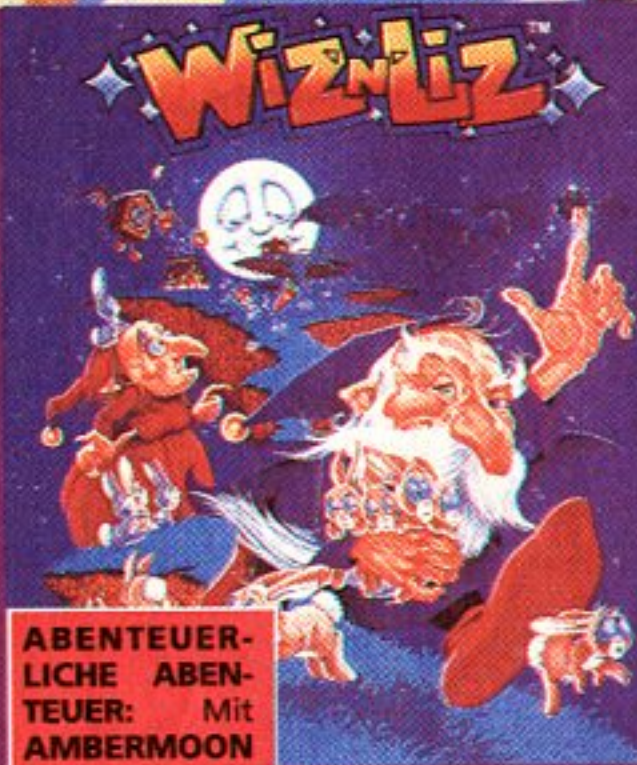
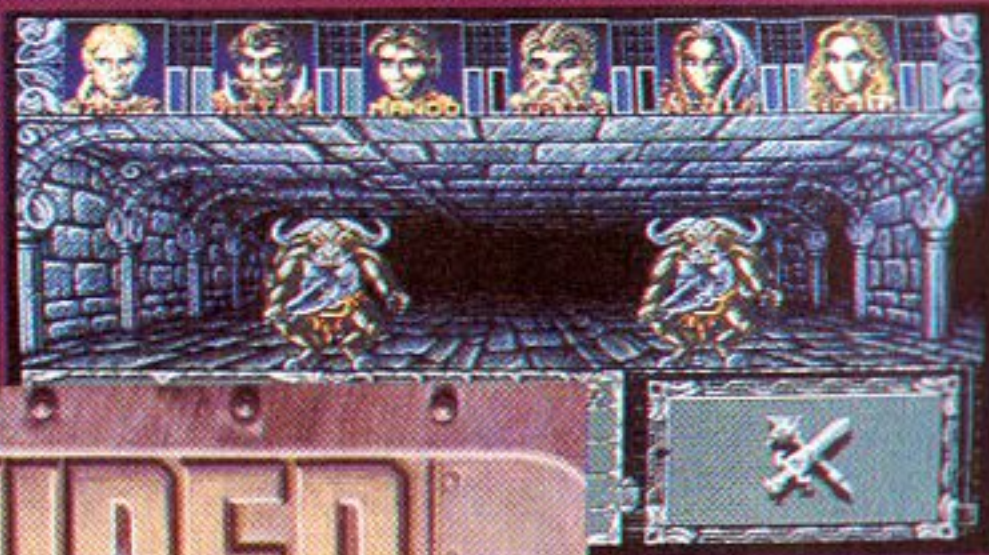
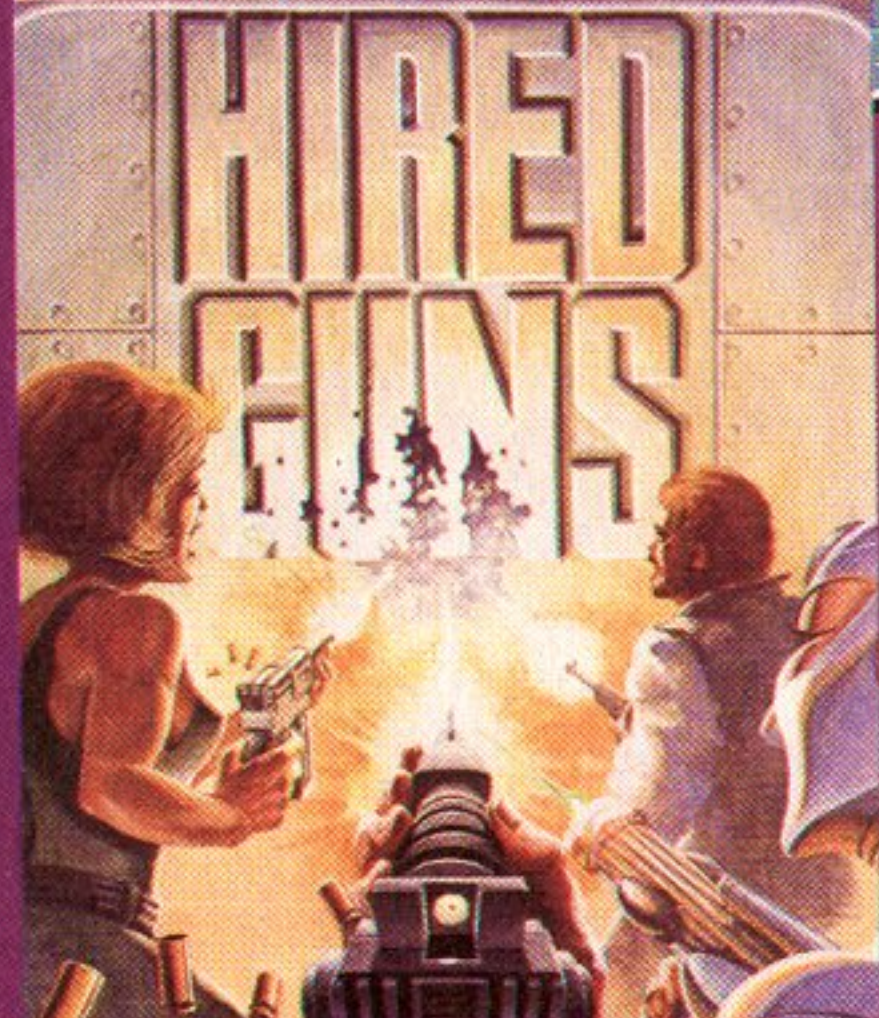
Unsere Infotainment-Spalte zeigt euch diesmal eine Bestelleranalyse unseres Versandes–Der A1200 ist ganz stark am kommen.

Judgment Day–Der König unter den *Amiga*–Versandhändlern

ZEITLOS GEISTLOS?

Wie stehen wir eigentlich da? Ich meine uns alle, die wir Computergames zu unserem Hobby (bzw. Beruf) gemacht haben – hat sich unser Image in der Öffentlichkeit inzwischen gebessert? Oder sind wir für Otto Normalmensch immer noch die leicht beschränkten Schüchtis mit latentem Hang zur Gewalt, als die uns viele Medien so gerne hinstellen?
Wenn ich über das Thema nachdenke, fällt mir zunächst eine bereits etwas ältere Ausgabe des nicht immer geistreichen Zeitgeistmagazins „Tempo" ein: Im Juni zierte Mario das Blatt des Covers; der dazugehörige Artikel wußte von einer Clique Jugendlicher zu berichten, die ihr Leben praktisch ausschließlich zwischen Game Boy und der Konsolenabteilung eines Kaufhauses fristet. Klar, daß das weder der Schulbildung noch der Gesundheit bekommt, nur logisch, daß der freundliche Fachverkäufer da eine Omi auf Geschenksuche lieber an die Bücherecke verweist. Die Krönung der Story war freilich die Feststellung, daß ein Game Boy nach Meinung „vieler Experten" hochgradig süchtig und aggressiv mache und zudem zu ernsthaften organischen Krankheiten führen könne! O Gott, wenn schon so ein kleines Ding so schlimm ist, was mag da erst ein ausgewachsener Amiga anrichten?!
Bleibt uns zur Vier-Jahres-Feier des Jokers also tatsächlich nur die Feststellung, daß wir wohl oder übel damit leben müssen, wenn uns weite Teile der Bevölkerung auch weiterhin für abgewrackte Digital-Junkies halten, die nach dem letzten Bildschirm-Alien womöglich ihre kleine Schwester ins Jenseits pusten? Nein, gottlob sind nicht alle Ahnungslosen sooo ahnungslos: In einer von „Focus" in Auftrag gegebenen repräsentativen Umfrage des Sample Instituts zur Ursachenforschung bezüglich Gewalt unter Jugendlichen hat man vom Fernsehen über Horrorvideos (jeweils 84 Prozent) bis zum mangelhaften Jugendschutz (52 Prozent) allerlei Schuldige ausgemacht – nur Computer- und Videospiele wurden nicht ein einziges Mal genannt!
Mit diesem Hoffnungsschimmer entlasse ich Euch in unsere schimmernde Geburtstagsausgabe, wo unter anderem Solo-Rollenspieler ein Wiedersehen mit dem schlitzophrenen Schorsch feiern dürfen. Viel Spaß damit,

Euer Michael

GESCHICKTE GESCHICKLICHKEIT: Zu Plattform-Ausflügen laden Euch diesen Monat **WIZ'N'LIZ, ALFRED CHICKEN** und **QWAK** ein – wir laden zu den Tests auf den **Seiten 22, 92 und 94**

ABENTEUERLICHE ABENTEUER: Mit **AMBERMOON** geht Deutschlands große Rollenspiel-Saga endlich in die dritte Runde – konnte sich Thalion nochmals selbst übertreffen? Die Antwort bringen die **Seiten 18/19**

INNOVATIVE INNOVATIONEN: Gibt es überhaupt noch neue Spielprinzipien? Doch, etwa den Geschicklichkeitstest **BOB'S BAD DAY** oder **HIRED GUNS**, das futuristische Splitscreen-Spektakel für vier Dungeonforscher gleichzeitig! Was die Neuheiten taugen, steht auf den **Seiten 22 und 34**

Games im Test

ACTIONREICHE ACTION: Es darf wieder geballert werden! Söldner zücken die Knarre mit **ARNIE 2**, Raumfahrer den Laser in **OVERKILL** – und wir zücken unsere Testpistole und zielen auf die **Seiten 76 und 98**

ARNIE II

OVERKILL

SPORTLICHER SPORT: Es warten heiße Feuerstühle in **PRIME MOVER**, luftige Duelle beim **DOGFIGHT**, rasante Rennen mit **OVERDRIVE** sowie Fußball-Taktik bei **PREMIER MANAGER 2**! Worauf wartet Ihr noch, ab zu den **Seiten 20, 32, 73 und 78**

PRIME MOVER

DOGFIGHT

WORKSHOP DELUXE PAINT

WAS SPIELEN DIE PROMIS?

ÜBERRASCHENDE ÜBERRASCHUNGEN: Zum Geburtstag kommen Eure Lieblingsspeisen auf den Tisch – mit **DUNGEON BLASTER III** wieder ein Rollenspiel im Heft sowie ein neuer **AUFBAU-WORKSHOP FÜR DELUXE PAINT**! Außerdem haben wir uns **PROMINENTE ZOCKER** vorgeknöpft und die letzten Jahre nochmals Revue passieren lassen. Partytime auf den **Seiten 54/55, 90, 102/103 bzw. ab Seite 12**

DUNGEON BLASTER III

BETRIEBSGEHEIMNIS

Nach unseren Verwaltungs-Feen Christine und Dorothea stellt sich heute ein weiteres weibliches Wesen der hochnotpeinlichen Befragung durch die AJ-Inquisition: Waltraud Schmidt schwingt bereits seit einem halben Jahr bei uns den Rotstift.

?: *Die Nichtraucher-Fraktion ist entsetzt! Nebelst du dich hier ein, damit man deine Falten nicht so sieht? Weil, rein altersmäßig bist du ja nicht unbedingt 'ne Neuerscheinung...*

W: Für solche Kalauer kriegt ihr nie die Lizenz zum Blödeln! Und überhaupt möchte ich mir im Moment nicht vorstellen, wie ihr mit 42 aussehen werdet – es ist nämlich bald Essenszeit.

?: *Eine verdiente Retourkutsche. Was kannst du außer kutschieren und ans Essen zu denken sonst noch?*

W: Rauchen zum Beispiel. Und so ganz nebenbei bin ich ja auch noch fürs Korrekturlesen zuständig, soll heißen, ich verbessere eure ständigen Rechtschreibfehler.

?: *Heißen Dank auch! Sag mal, in deiner Jugend standen bestimmt noch keine Computer unterm Weihnachtsbaum...*

W: Tja, die Gnade der frühen Geburt.

?: *...und trotzdem hast du im reifen Alter noch mit unserem Lieblingsspielzeug angebandelt?*

W: Hat der Job so mit sich gebracht. Bis vor einigen Jahren wußte ich grade mal, wie man Computer schreibt, und plötzlich saß ich selber vor so 'ner Kiste.

?: *Ja, wie das Leben so spielt. Apropos, wie schaut's mit Spielen aus?*

W: Doch, hin und wieder zocke ich gern 'ne Runde. Die „Lemmings" sind z.B. ganz putzig, und mit dem guten alten „Test Drive II" habe ich bereits manch' begnadeten Crash gebaut.

?: *Und was gibt's an begnadeten Hobbys?*

W: Rauchen, essen, trinken, lesen, tratschen, Musik hören, Sonnenbrillen sammeln, faulenz...

?: *Erbarmen, das genügt! Statt mehr von derart schlecht organisierter Freizeitgestaltung zu hören, widmen wir uns jetzt doch lieber noch schnell unserer vollendet organisierten Teststatistik, oder?*

Wertung	Bereich	Anzahl
Absolute Katastrophe	(00%-10%)	0
Katastrophe	(11%-20%)	0
Total zum Vergessen	(21%-30%)	0
Zum Vergessen	(31%-40%)	2
Muß nicht sein	(41%-50%)	2
Nix Besonderes	(51%-60%)	2
In Ordnung	(61%-70%)	3
Schwer in Ordnung	(71%-80%)	7
Erste Sahne	(81%-90%)	1
Megastark	(91%-100%)	0
Hit-Ausbeute		1
Megahits		0

NAMENS-COUSINE

Nicht überall, wo Amiga draufsteht, ist auch ein Commodore-Rechner drin: Bei den „Original Amiga Masters" handelt es sich vielmehr um eine neue Serie von Musik-CDs mit alten DDR-Klassikern!

Für einen runden Zehner pro Scheibe verscherbelt die Deutsche Schallplatten GmbH über den Fachhandel schon fast vergessene Meisterwerke von Karat, Pankow, den Puhdys oder der in den alten Bundesländern bislang völlig unbekannten Amiga Blues Band. Als Anspieltip empfehlen wir den Sampler, der denselben Namen trägt wie die ganze Serie und z.B. eine entzückende Jugendsünde von Nina Hagen enthält: „He, wir fahren aufs Land"!

JUBILÄUMS-STICK

Seit genau zehn Jahren gibt's nun den Competition Pro, der sich aufgrund seiner Robustheit vor allem bei Actionfans großer Beliebtheit erfreut. Aus diesem Anlaß hat Dynamics eine auf 9.999 Stück limitierte Jubiläumsausgabe des Joysticks in vier Farbdesigns herausgebracht. Wer bunter ballern will, sollte also schnell zugreifen.

COMMO-NEWS

Commodore hat die Produktion des A600 eingestellt, in Zukunft soll der 1200er das Basismodell aller „Freundinnen" sein. Na toll, gibt's aus Frankfurt auch gute Nachrichten?

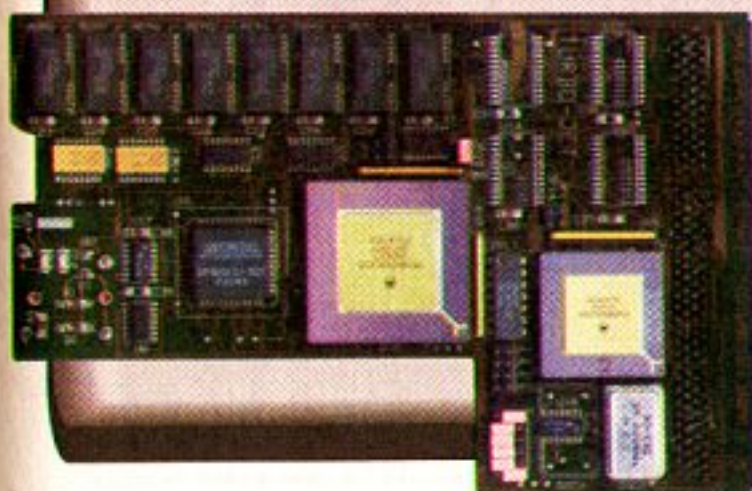
Aber ja: Vor einigen Monaten wurde die ComBo-Mailbox eingerichtet, über die man rund um die Uhr Kontakte knüpfen, Infos abfragen und sich aus einem Softwareangebot von über 10.000 Programmen bedienen kann. Die entscheidenden Nummern lauten:

069/663 81 91 (Telefon)
69/66 69 93 80 (ISDN)

SUPER-TURBO

Manchen Leuten ist selbst der 1200er noch nicht flott genug – etwa weil sie bevorzugt Games mit aufwendiger 3D-Grafik wie z.B. „Ambermoon" zocken. Aber auch ihnen kann geholfen werden!

Der Turbo-Jet ist eine 32-Bit-Turbokarte extra für den A1200 und macht ihn ungefähr viermal schneller. Nach unseren Erfahrungen sind im Spielbetrieb keine (Absturz-) Probleme zu befürchten, und günstig ist das Teil obendrein: Die einfachste Version mit 1 MB RAM und mathematischem Coprozessor kostet etwa 649,- DM, bei mehr Speicher wird's etwas teurer. Infos und Bezug:

Harms Computertechnik
Anna- Seghers- Str. 99
28279 Bremen
Tel.: 0421/83 86 86

AUTO-SONIC

Wann habt Ihr das letzte Auto gesehen, in dem nicht Alf, Garfield oder irgend ein anderes Plüschtier innen an der Scheibe hing? Jetzt hat auch der Konsolen-Igel Sonic das Mitfahren gelernt – wer gerne ein bißchen Werbung für Sega fahren will, fährt mit 39,– DM in der Tasche ins nächste Kaufhaus.

MESSE-MASSE

Falls es nicht schon zu spät ist: Vom 5. bis 7. November findet auf dem Kölner Messegelände die „Computer '93" samt „World of Commodore" und „World of Games" statt. Dort findet man nicht nur das neueste Hard- und Softwareangebot, allerlei Aktionen und Seminare, sondern auch einen Joker-Stand mit vielen Überraschungen. Wir können doch auf Euch zählen?!

SHOP-WARE

Bei dieser Ausgabe rentiert es sich fast, ausnahmsweise mal ganz hinten mit dem Lesen anzufangen: Dort befindet sich nämlich unser Shop, und der hat gerade hochinteressanten Zuwachs bekommen!

Eine Mausmatte im exklusiven Jokerdesign, einen Stick-Tuner, der die härtesten Ballergames beinahe zum Kinderspiel werden läßt, und die lang erwartete Cheat Disk II – was fehlt da eigentlich noch zum Glück? Nähere Infos im Shop!

BORGIS BRANCHENGEFLÜSTER

SPIELE-SPONSOR

Vor wenigen Monaten trennte sich THORSTEN RAUSER von seinem Kompagnon FRIEDRICH PETRY, löste die gemeinsame Firma Comad auf und gründete die Rauser Computer Advertisement GmbH in Reutlingen – jetzt wird geworben!

Seit kurzem arbeitet Thorsten nämlich mit der Londoner Agentur Microtime Media zusammen, die schon den Lolly-Fabrikanten Chuba Chups dazu brachte, Gremlins Plattform-Dauerlutscher „Zool" werbewirksam zu unterstützen. Wenn's nach ihm geht, sollen zukünftig auch deutsche Hersteller stärker mit der Industrie kooperieren, wodurch die Entwicklungskosten teilweise über Werbeeinnahmen finanziert werden könnten und die Spiele vielleicht billiger würden. Na, solange es keine ständigen Unterbrechungen wie im Privatfernsehen gibt...

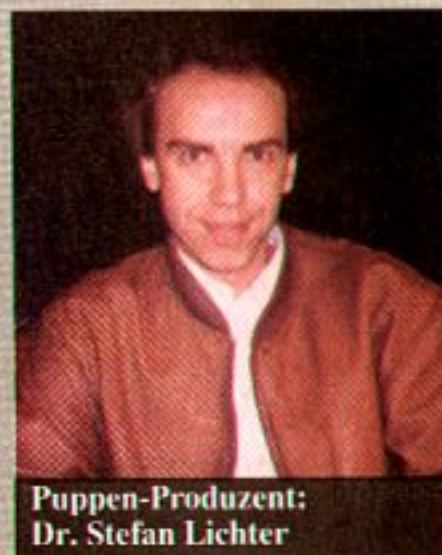
COMPUTER-TV

In der Sendung Bravo TV auf RTL 2 (sonntags um 13.00 Uhr) wird von jetzt an alle vier bis sechs Wochen auch über Computerspiele berichtet!

Bravouröse Moderatorin: Kristiane Backer

Die ersten Bit-Beiträge in der von MTV-Lady KRISTIANE BACKER moderierten Show liefen bereits Anfang Oktober und bestanden aus einem Bericht über die ECTS sowie Interviews mit Lothar Matthäus, Guido Henkel (Attic), Richard Garriott („Lord British") und Jack Sorensen (Lucas Arts). Und wer war für alle diese Köstlichkeiten verantwortlich? Niemand anders als Euer BORGI!

HURRA DEUTSCHLAND

Kennt Ihr die deutsche Spitting Image-Version aus der Fernsehsendung ZAK, wo Puppen mit den Gesichtern von Helmut Kohl, Hans Dietrich Genscher oder Boris Becker ihren Schabernack treiben? Das gibt's bald auch als Spiel!

Puppen-Produzent: Dr. Stefan Lichter

Eingefädelt hat die Sache RALPH STOCK, der ehemalige Entwicklungsleiter von Rainbow Arts, und programmiert wird das Game von Promotion Software im Auftrag des Kölner TV-Produzenten DR. STEFAN LICHTER.

SONY SUCHT

Wer sich mit Bits & Bytes auskennt, gerne als Promotion Manager für einen japanischen Weltkonzern arbeiten und dafür sogar nach Frankfurt/M ziehen würde, richtet seine ernstgemeinte Zuschrift bitte an Marketing Manager JO HEINRICH, Fax: 069/ 288777.

Sucht für Sony: Jo Heinrich

ERFOLGSSTORY

Das erfolgreichste Computerspiel des letzten Jahres war ein Akademiker – der „Bundesliga Manager Prof."! Die holsteinischen Doktorväter von Software 2000 lassen ihr Geld aber nicht auf der Bank verrotten...

Sie investieren lieber in ein neues Bürogebäude, außerdem gehört ihnen bereits die Pro Concept GmbH, die heuer die Computer '93 veranstaltet. Am renommierten Kaiko-Label sind sie ebenfalls beteiligt; als Geschäftsführer fungiert in beiden Fällen PETER MEISS, der frühere Verkaufsleiter bei Ami Shows. Und der ehemalige Commodore-Manager BELLACK pflegt inzwischen für Software 2000 die Kontakte zur Presse und betreut Großkunden wie Karstadt oder Quelle.

Der Doppel-Boß: Peter Meiß

SPIELE-NETZWERK

UWE FÜRSTENBERG, Pressesprecher von MicroProse Deutschland, hatte eine Idee: Warum sollten die Benutzer des vorwiegend in Netzwerken eingesetzten Betriebssystems OS/2 nicht auch in den Genuß der guten MicroProse-Games kommen? Bei IBM, dem Hersteller von OS/2, war man begeistert von dieser Vorstellung – die Umsetzung von „Formula One Grand Prix" ist schon fest eingeplant!

Nie um eine Idee verlegen: Uwe Fürstenberg

Das ultimativ geniale Joker-Rollenspiel

DUNGEON BLASTER III

SCHORSCH IS BACK!

Eine Geburtstagsausgabe ohne eines unserer berühmt-berüchtigten Solo-Rollenspiele zum Mitmachen, das wäre ja wie eine Tagesschau ohne schlechte Nachrichten. Und weil für Journalisten bekanntlich nur schlechte Nachrichten gute Nachrichten sind, kommt hier eine ganz miese: Schorsch ist wieder da!

Zusammen mit unserem ultimativen Bösewicht der vergangenen Dungeon Blaster-Folgen (wer erinnert sich nicht mit wohligem Schauern an den schlitzophrenen Ausbrecher aus der benachbarten Anstalt für geistig Minderbemittelte?) wartet auch diesmal wieder eine ganze Batterie von unmöglichen Helden, unseriösen Rätseln und gnadenlos dämlichen Gags – vertrackter, verrückter und verblödeter denn je. Und so erweist sich der Joker einmal mehr als der Welt einziges Spielemagazin, das man auch wirklich *spielen* kann! Freilich ohne dafür mehr zu benötigen als Bleistift, Papier, einen sechsseitigen Würfel und die Bereitschaft, auch die merkwürdigsten Stories mit Humor zu (er)tragen…

So harmlos beginnen Abenteuer: Stell Dir vor, Du arbeitest in unserem Chaoten-Verein. Die Woche röchelt schläfrig ihrem Ende entgegen, als anderthalb Minuten vor Feierabend der Boß ins Büro stürmt. Deine wohltrainierten Reflexe zeigen Wirkung, und schneller als drei Blitze hast Du den Rest Deiner Banane geschluckt, alle nicht zur Arbeit gehörenden Utensilien (Game Boy, Playboy, Das offizielle Fanbuch der California Dream Men – je nach Geschmack) versteckt und nimmst Haltung an. Michael scheint zufrieden und knallt Dir mit wölfischem Lächeln einen riesigen Stapel Papier auf den Tisch. „Ah, gut, daß Du noch da bist", grient er hinterhältig, „hier hab' ich noch'n paar Sachen, die ruckzuck bearbeitet werden müssen". Er sieht auf die Uhr, dann auf den Papierberg, lächelt verbindlich und verabschiedet sich mit den Worten: „Ach, das schaffst Du ja locker in zehn Minuten. Servus!"

Damit ist er auch schon ins ebenso wohl- wie unverdiente Wochenende am Gardasee entfleucht, und dieses Alltags-Drama könnte seinen Lauf nehmen. Doch halt, wo und wie kommt bei der Geschichte eigentlich unser entzückendes Endmonster Schorsch ins Spiel? Gemach, das erfahrt Ihr früh genug. Zunächst soll mal ein weitaus naheliegenderes Problem geklärt werden: Wer bist Du eigentlich?

KARL

Auf den ersten Blick wäre unser Lieblings-Lithograph wie geschaffen für diesen Job, Überstunden schiebt er nämlich ohne Ende. Freilich darf getrost vermutet werden, daß es hier bald um ganz andere Dinge als friedliche Maloche gehen wird – ob der Schoko-Fan wohl trotz seiner 25 Hitpoints noch fit genug ist, um sich ungeahnten Abenteuern zu stellen?

TANTE REGINE

Nicht viel jünger als Karlchen (aber dafür auch nicht wesentlich älter) ist unsere Anzeigenverwalterin. Eigentlich bräuchte sie mit ihren 20 Points nichts und niemanden zu fürchten, hält ihre scharfe Zunge doch selbst Raptoren und Tyrannosaurier auf Abstand. Tatsächlich muß sie sogar andauernd wuchtige Ohrenschützer tragen, um sich nicht selbst zu verletzen!

DORU

Verlassen wir nun die Senioren-Abteilung und kommen zu unserer nigelnagelneuen, klassisch zeitlosen Empfangs- und Telefonlady mit den 15 Hitpoints. Laßt Euch vom Liebreiz des Mädels nicht täuschen, sie ist nämlich 'ne echte Wienerin – und bekanntlich wird auch der reizendste Wiener im Reizzustand zur Killermaschine!

MICK

Dieser Jungredakteur ist Ordentlicher Professor für Strategie und Action, zudem kommt er mitten aus'm Ruhrpott. Tja, wer derartige Schicksalsschläge überwunden hat, ohne aus der Lorenbahn geworfen zu werden, der muß wohl über allerhand versteckte Qualitäten verfügen – z.B. über 25 Punkte. Dabei siet er doch sooo harmlos aus…

MANFRED

Der Nachname unseres zweiten Zeilenschinder-Kükens (hui, „Duy"!) leitet sich aus alten französischen Adelsgeschlechtern ab – sonst ist der Kerl aber lieb und nett, pflegt seine 15 Hitpoints, hegt seine Freundin und trägt 'nen Revoluzzer-Bart. Ob das nun gut oder schlecht ist? Keinen Schimmer, aber wenn man an „Bart's Tale" denkt…

Wer immer Ihr auch sein wollt, mit jedem der Verlags-Heroen bzw. Heroinen verläuft die Story etwas anders! Nun noch ein fixer Seitenblick auf unseren Index, der Euch zeigt, auf welcher Seite Ihr welchen Ziffernblock findet, und schon geht es los mit dem Abschnitt 1.

Abschntte	1-9	10-19	20-30	31-43	44-54	55-60
Seite	36	68	74	80	96	112

Ursprünglich sollte der Mikrokosmos Marke Psygnosis bereits vor anderthalb Jahren für das CDTV erscheinen, verschwand dann jedoch in der Versenkung – um demnächst für das CD³² wieder aufzutauchen!

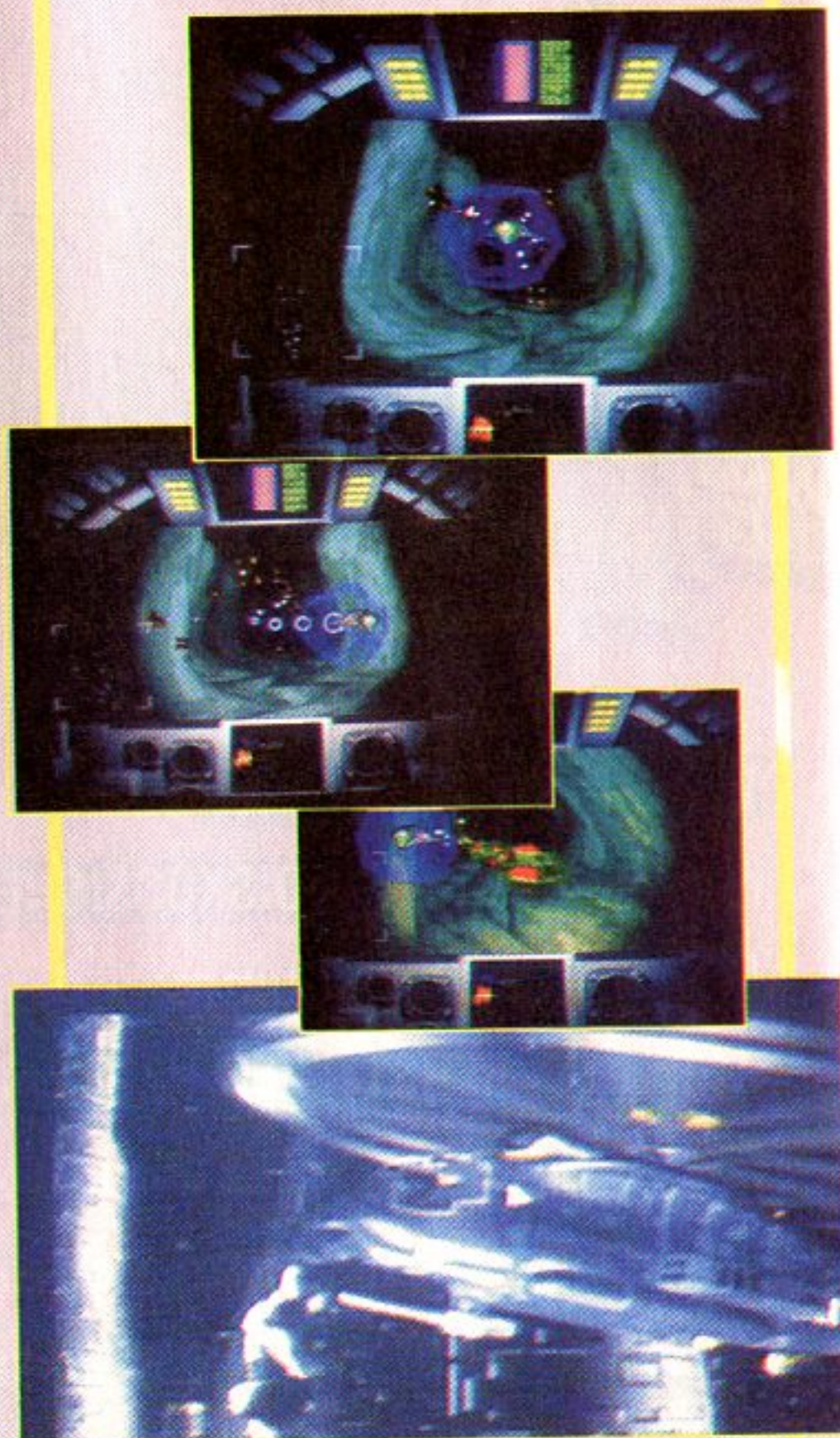
Der „verspielte Kosmonaut" reiste also vom Multimedia-Flop zum (hoffentlich) CD-Top; ist gar ein Zwischenstopp bei den Regulär-Amiganern eingeplant? Leider nicht, und das hat auch seinen guten Grund: Die Liverpooler wollen hier die enorme Speicherkapazität einer CD voll nutzen und etwa 600 MB an feinster Grafik, tollen Animationen und stimmungsvoller Musikbegleitung unterbringen! Wollte man all diese Daten auf Disketten pressen, müßte mit rund 700 Scheiben jongliert werden – wem das egal ist, der hebe jetzt mal die Hand. Keine Meldungen? Seht Ihr, genau deshalb wird der Mikrokosmos wohl den Besitzern eines CD³² bzw. A1200 mit CD-ROM-Laufwerk vorbehalten bleiben.

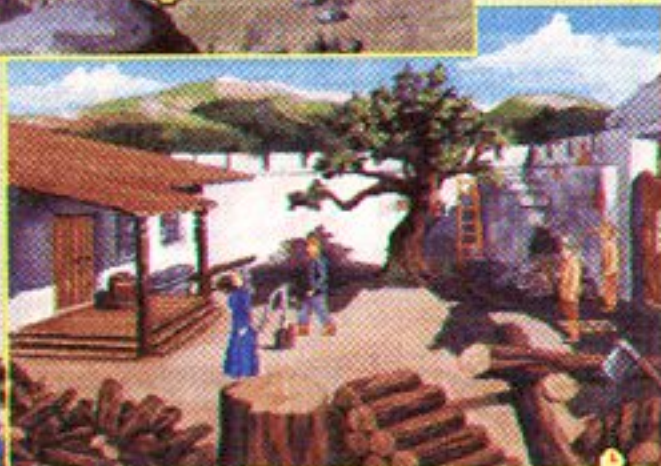
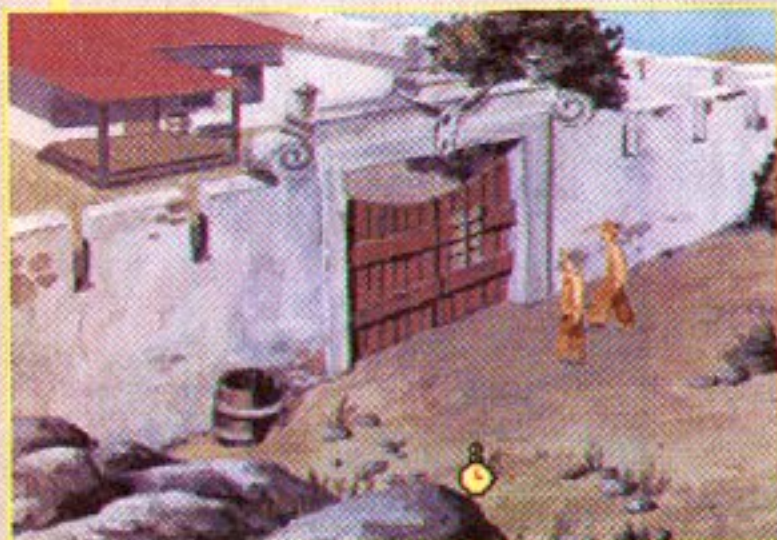
Da wir eine Testversion bereits zur nächsten Ausgabe erwarten, habt Ihr also noch etwas Zeit, Euch so eine Schillerscheiben-Schleuder zuzulegen, immerhin soll das Programm neben irrer Präsentation auch mit Gameplay beeindrucken. Die Handlung ist dabei an den SF-Filmklassiker „Die phantastische Reise" bzw. dessen Remake „Die Reise ins Ich" angelehnt, hier wie dort taucht man mit einer Art Mini-U-Boot in die Blutbahn eines menschlichen Körpers, um in Venen, Herzkammern, Darmtrakten und Lungenflügeln per Laser mit Bazillen, Krebszellen und anderen Krankheitserregern aufzuräumen. Ab und an gilt es, an Kreuzungen mittels Sonar den richtigen Weg zu wählen, und beim Andocken an ein neues Organ steht ein Fahrzeugwechsel auf dem Plan; schließlich herrschen innerhalb der Lunge nun mal andere Verhältnisse als in der Leber oder gar im Hirn.

Nach unserem Test-Demo zu urteilen, werden derlei taktische Überlegungen aber zweitrangig sein, in erster Linie ist Microcosm eine heiße 3D-Ballerei. Heiß natürlich vor allem, was die Optik betrifft, denn da zischen Gewebefetzen in einem Affentempo vorbei, von hinten und vorne stürzen plötzlich Gegner auf den Screen, und nach jedem Abschnitt gibt es Animationssequenzen zu sehen, eine schöner als die andere! Allein schon das atemberaubende Intro verwöhnt den Betrachter knapp vier Minuten lang mit einem „Kurzfilm", wie er genauso im Kino zu sehen sein könnte – kein Wunder, wurden doch sämtliche Grafiken in 256 Farben auf Workstations von Silicon Graphics entworfen. Sagt Euch nix? Dann ratet mal, womit den Sauriern aus „Jurassic Park" ihr digitales Leinwandleben eingehaucht wurde!

Daß Microcosm neue Maßstäbe bei der Präsentation setzen wird, kann somit als gesichert gelten; bleibt abzuwarten, ob der „Inhalt" halten kann, was die „Verpackung" verspricht. Wir haben jedenfalls schon ganz nervös zuckende Adern... (rl)

Der Schatz im Silbersee

Das wird mal ein internationales Adventure: Mit Linel und Software 2000 haben sich ein Schweizer und ein deutsches Softwarehaus zusammengetan, um einem Autor aus dem Osten in den Wilden Westen zu folgen...

Stolze 73 Bände umfaßt das in 36 Sprachen übersetzte Werk von Karl May – mit einer Gesamtauflage von 50 Millionen Exemplaren drang der ostdeutsche Romancier damit in Regionen vor, die sonst nur der Bibel oder Stephen King vorbehalten bleiben. Winnetou und Old Shatterhand sind auch schon durch unzählige Freilichtaufführungen, Filme und Hörspiele geritten, aber versoftet hat man sie erstaunlicherweise noch nie. Das hat sich nun in fast zweijähriger Entwicklungsarbeit geändert, das Ergebnis ist ein in Sachen Präsentation und Steuerung stark an Sierra erinnerndes Grafikadventure, das für den Amiga voraussichtlich im Februar erscheint. Wir haben schon mal unsere Späher losgeschickt:

Der Spieler steuert die als Team auftretenden Trapper Old Firehand und Tante Droll, die zu Beginn auf dem Flußdampfer Dogfish über den Arkansas schippern. An Bord befindet sich auch eine finstere Bande von Tramps mit dem berüchtigten Verbrecher Cornel Brinkley an ihrer Spitze. Noch ahnt niemand, daß die Dogfish der Ausgangspunkt für eine gefährliche Verfolgungsjagd quer durch ganz Nordamerika ist, vom Arkansas bis zu den Rocky Mountains. Denn Brinkley hat sich auf höchst unlautere Weise eine alte Karte verschafft, mit deren Hilfe er den legendären Silbersee und vor allem den dort versteckten Indianerschatz zu finden hofft. Da der Schurke aber gerade knapp bei Kasse ist, plant er vor der eigentlichen Schatzsuche noch zahlreiche Überfälle, so zum Beispiel auf ein Holzfäller-Camp, die Butlerfarm oder die Eisenbahnkasse von Sheridan. Natürlich müssen Old Firehand und Tante Droll all dies verhindern und die bösen Wichte ihrer gerechten Strafe zuführen. Keine einfache Aufgabe, aber als Retter in der Not pflegt bei Karl May ja stets der edle Winnetou aufzutauchen... Das in fünf Kapitel unterteilte Spiel soll sich eng an die Romanvorlage halten und auch äußerlich im typischen grün-goldenen Outfit der Karl-May Bücher daherkommen. Die „malerische" Grafik ist in der Seitenansicht zu sehen und mit vielen netten Details gespickt – für die in großer Zahl der darin versteckten Rätsel wird dem Bildschirm-Trapper eine pflegeleichte Point & Click-Steuerung zur Verfügung gestellt, mit der er sich auch durch die komplett deutschen Auswahlsätze bei den informativen Wortgefechten kämpft. Der Startschuß fällt wie gesagt im Februar; dennoch sollten sich Westler mit A1200 noch etwas länger in Geduld üben: Im Anschluß an die reguläre Version ist eine spezielle mit 256 Farben geplant! (md)

NEUES VON KOMPART

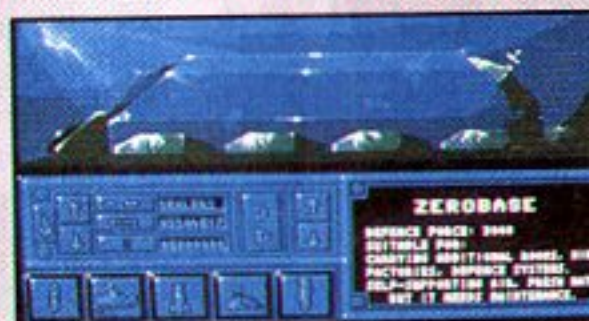
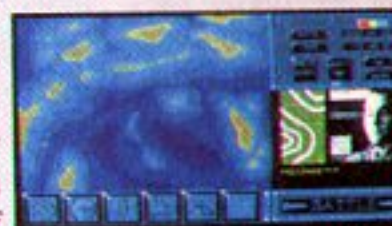
Unter den Fittichen des englischen Spieledistributors entstehen Games der verschiedensten Hersteller und auch so manche Eigenproduktion – drei besonders vielversprechende stellen wir Euch hier und heute vor!

FATMAN – THE CAPED CONSUMER

Die Ungarn essen gern, und ein ungarisches Programmierteam namens I/O Product zeichnet auch für dieses Jump & Run der ausgesprochen verfressenen Art verantwortlich, das bereits in Kürze erscheinen soll. Der Held ist gekleidet wie Superman, unter seinem sportlichen Outfit verbergen sich allerdings keine Muskeln, sondern ganz ordinäre Fettpolster. Passend dazu wird er sich futternd und trinkend durch die 16, teilweise bis zu 4 x 6 Meter großen, Plattformlevels kämpfen, um „die Welt für die Esser zu retten". Seine schmalbrüstigen Feinde drückt er einfach platt oder rülpst sie um; im letzten der insgesamt sechs Comicgrafik-Szenarios erwartet ihn dann sein größter Gegenspieler – natürlich ein berüchtigter Diätapostel!

S.U.B.

Die Strategen erwarten dagegen bald harte Unterwasserkämpfe, weshalb das Game ausgeschrieben auch „Strategic Underwater Battles" heißt. Es wurde bei Thalamus entwickelt und soll Ende November am Markt auftauchen. Ein Nuklearkrieg hat hier die Menschheit ins feuchte Element getrieben, wo sie nun in riesigen Unterwasserstädten haust. Handel, Bergbau und die Entwicklung neuer Technologien bestimmen den Tagesablauf am Meeresboden – und eine ständig wachsende Zahl von Piraten, deren „Lernfähigkeit" es ihnen sogar ermöglicht, sich auf die verschiedenen Strategien des Spielers einzustellen.

In den Genuß des komplexen Gameplays soll man mit jedem Amiga kommen, die A1200-Besitzer dürfen sich darüber hinaus auf einen erweiterten Grafikmodus freuen.

SURVIVAL

Mitte Dezember haben wir dank Kompart dann auch noch den Dritten Weltkrieg überstanden, was in der Praxis allerdings bloß mit einem 1200er oder 4000er nachzuprüfen sein wird. Um genau zu sein, sind es 200 Menschen, die ihren geliebten Luftschutzbunker 164 Jahre nach Kriegsende wegen eines technischen Defekts verlassen müssen. Draußen latschen sie unter Anleitung des Spielers durch eines von zwei Szenarios, die inhaltlich beide unverkennbar Ähnlichkeit mit der Endzeitwelt von „Burntime" aufweisen. Um das Überleben zu sichern, ist erst mal die Wiederherstellung bzw. der Neuaufbau von Gebäuden, Transportmitteln etc. nötig. Daneben sollte man aber auch an ein wirksames Verteidigungssystem denken, da der eine oder andere Aggressivling die Apokalypse überraschenderweise ebenfalls überlebt hat... (ms)

AMBER

Nie waren Amiga-Rollis so wertvoll wie heute: Seit sich der PC zum Dungeon Master aufgeschwungen hat, tröpfelt der Nachschub für abenteuerlustige „Freundinnen" etwas spärlich – doch Thalion liefert jetzt den warmen Regen!

Bereits seit „Dragonflight" verfolgt die Rollenspiel-Abteilung des Gütersloher Softwarehauses einen ganz eigenen Fantasy-Kurs und beliefert uns Amigianer mit Games, die der mächtig magischen PC-Konkurrenz von New World Computing oder auch Lord Britishs ultimativen Britannicas auf ihre Art durchaus Paroli bieten können. Ein ums andere Mal kitzelt das Team um Erik Simon und Karsten Koeper das Maximum aus den technischen Möglichkeiten des Amigas, ohne dabei einzelne Aspekte der Gesamtkomposition zu vernachlässigen. Auch beim Nachfolger von „Amberstar" hat das Rezept wieder funktioniert, in Sachen Spieltiefe braucht sich das Programm vor nichts und niemandem zu verstecken. Und die Story gehört ohnehin Thalion allein:

Siebzig Jahre nach den Ereignissen des ersten Teils der Bernstein-Trilogie trägt Lyramion ein neues Gesicht, denn der Absturz des dritten Mondes verwandelte den einstmals zusammenhängenden Kontinent in einen Archipel. Doch auch das ist inzwischen Geschichte, die Leiche von Bösewicht Tarbos wird unablässig mit magischen Bannsprüchen belegt, und es scheinen allüberall Friede, Freude und Heidelbeerjoghurt zu herrschen. Allüberall? Nun, nicht ganz, denn in einem bescheidenen Häuschen nahe eines bescheidenen Städtchens ruft ein bescheiden mit dem Tode ringender Großvater seinen Enkel ans Sterbebett, um ihm seine bösen Vorahnungen anzuvertrauen. Opa entpuppt sich als der greise Held aus „Amberstar", sein Nachfahre wird alsbald zum Retter der Lyramischen Inseln avancieren, und für die warnenden Träume des Alten zeichnet Shandra verantwortlich, ein ebenso mächtiger wie gutherziger Magier von anno dunnemals.

Stop, müßte der Bursche inzwischen nicht längst die Geranien düngen? Müßte er eigentlich wirklich, aber was heißt bei einem Magier schon „eigentlich"? Und wie wär's, wenn Ihr hingeht und diese Frage selber klärt? Freilich wird Shandra so oder so noch eine ganze Weile auf Euch warten, schließlich gibt es hier viele Fragen zu klären, Rätsel zu lösen und Karren aus dem Dreck zu ziehen. In diesem Zusammenhang wäre etwa die Banditengang zu nennen, welche das nahegelegene Örtchen verunsichert, doch auch die im Umland marodierende Orkmeute ist nicht von schlechten Eltern. Dann gibt es irgendwo ein Nest von diebischen Feen, ganz zu schweigen vom verzwickten Weinkeller der Kneipe oder dem ausgedehnten Höhlensystem unter Grannys Hütte. Oder vielleicht interessieren Euch mehr die verschwundenen Hufeisen des Pferdestallbesitzers, die auf einer Nachbarinsel verschollene Tochter der örtlichen Heilerin oder die gelegentlich herumliegenden Spruchrollen, mit denen magische Abenteurer ihr Zauber-Repertoire erweitern können?

So tastet man sich also Quest für Quest an die eigentlichen Probleme heran, erfreut sich an der dichten Story wie an dem sauber ineinandergreifenden Rätseldesign (das meist mehr als einen Weg bietet), strickt wie gehabt mit vielversprechenden

NPCs eine schlagkräftige Party, zaubert in allen Lebenslagen per zauberhaftem Auswahlmenü und läßt irgendwann sogar Lyramion hinter sich – nicht umsonst heißt das Game Amber*moon*! Auf den beiden Monden unserer Abenteuerwelt gibt es nämlich ebenfalls eine Menge zu entdecken und zu erforschen, denn in der bizarren Flora des Waldmondes bzw. den ausgedehnten Wüsten und kristallenen Städten seines Kollegen harrt noch so manches Geheimnis seiner Entwirrung...

Wald und Wüste mögen als Stichworte für eine elegante Überleitung zur Präsentation dienen, und was die betrifft, ähnelt Ambermoon dem Vorgänger auf den ersten Blick wie ein jüngerer Bruder. Das Innenleben von Häusern und die Wilderness präsentieren sich einmal mehr aus der Vogelperspektive, während die Dungeons und Städte in 3D erforscht werden. Beim zweiten Hinsehen wird dann allerdings offenbar, daß die Grafiker hier viel mehr Liebe auf die Wohnungsmöblierung und vor allem auf die Außenwelt verwendet haben. Der wirkliche Clou ist aber, daß die Verliese jetzt einen Touch von Virtual Reality à la „Ultima Underworld" bieten! Zwar ist der optische Eindruck etwas uneinheitlich (nicht so überzeugende Natursteinhöhlen tummeln sich da neben traumhaften Katakomben mit eingebautem Schauder-Effekt), aber immerhin darf man kreuz und quer „herumschrägen" – die neuen Grafik-Routinen machen alles in ordentlichem Tempo, wenn auch nicht ganz ruckelfrei mit. Durch die am 1200er zuschaltbaren Boden- und Deckentexturen sind Besitzer dieses Rechners optisch jedoch klar im Vorteil.

Für alle von Vorteil sind mit Sicherheit die bei der Handhabung erzielten Fortschritte: Obwohl grundsätzlich alles bei den alten Iconfeldern und taktischen Kampfscreens mit rundenweiser Befehlsvergabe blieb, wurden doch hier wie dort einige auf Dauer nervige Ecken und Kanten des Vorgängers abgeschliffen; zudem lassen sich die häufigsten Funktionen jetzt auch direkt per Mausklick aktivieren. Somit steuert Ihr Euren unter acht männlichen wie weiblichen Kandidaten auswählbaren Enkel also nunmehr rund und glatt durch das Abenteuer. Tja, bliebe nur noch der Sound, und hier erweist sich Matthias Steinwachs als würdiger Nachfolger von Guru Jochen Hippel. Ehrlich, selbst nach Tagen ununterbrochenen Spielens hört man seine diversen Melodien immer noch gern; läßt sich einem Musikus ein schöneres Kompliment machen?

Und noch ein Kompliment an die gesamte Thalion-Crew: Selten hatten wir einen Hit im Heft, bei dem durch das wohlbedachte Zusammenspiel so vieler Faktoren ein so harmonischer Gesamteindruck entstand. Mann, wir sind ja jetzt schon so gespannt auf den nächsten Teil der „ultimativen" Rollenspiel-Saga aus deutschen Landen! (jn)

AMBERMOON
(THALION)
ECHTZEIT-ROLLENSPIEL

HIT

85%
„TRAUMHAFT"

GRAFIK	80%
ANIMATION	72%
MUSIK	81%
SOUND-FX	–
HANDHABUNG	80%
DAUERSPASS	88%
FÜR GEÜBTE	
PREIS	DM 109,-
SPEICHERBEDARF	1 MB (Disk) 1,5 MB (HD)
DISKS/ZWEITFLOPPY	9 / JA
HD-INSTALLATION	JA
SPEICHERBAR	SPIELSTANDE
DEUTSCH	KOMPLETT

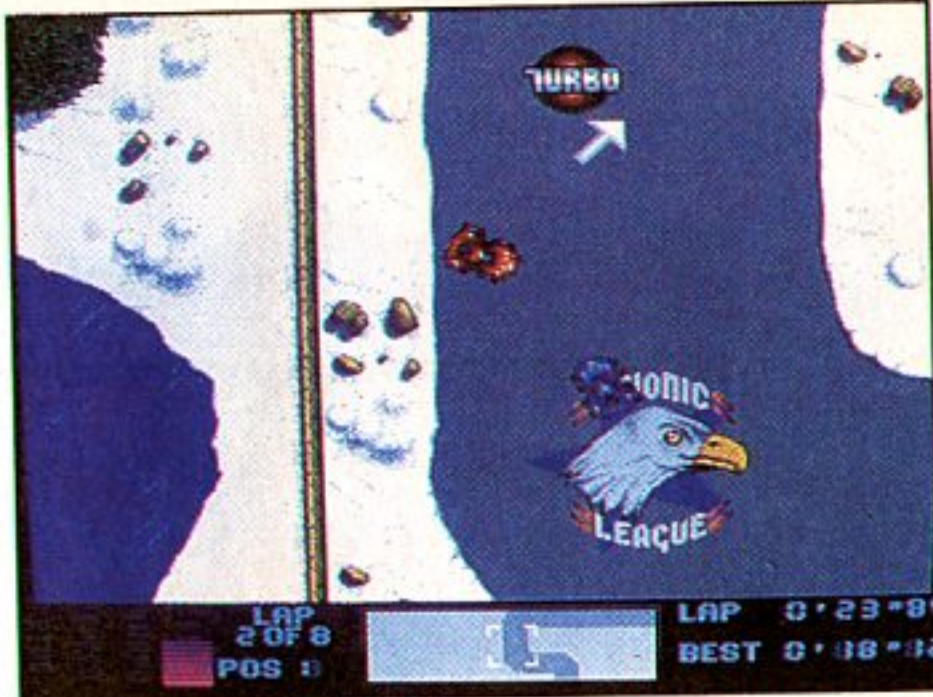
Overdrive

Bleifuß, Mann, Bleifuß!

Kaum hat man bei Codemasters die famosen „MicroMachines" auf die Rennstrecke gebracht, schon versuchen die Jungs von Team 17 mit eigenen Mini-Flitzern gleichzuziehen – wer sieht als erster die Zielflagge?

Was die Spielidee betrifft, bedienen sich beide Games hemmungslos am alten Gremlin-Hit „Super Cars": Hier wie dort rasen relativ winzige Boliden über aus der Vogelperspektive gezeigte und in alle Himmelsrichtungen scrollende Kurse, schneiden gekonnt Kurven an und bremsen die Konkurrenz unbarmherzig aus. Doch wo die Mikromaschinisten mit fiktiven Modellautos über originelle Fahrbahnen wie Werkbänke und Kartentische brettern, flitzen Overdriver über wirklichkeitsnäheres Terrain – und zwar mit Sportwägen, Jeeps, Formel-Fahrzeugen und Buggies, deren Fahreigenschaften sich an realen Vorbildern orientieren.

Anhand gegnerloser Übungsrennen auf 20 frei anwählbaren Kursen darf man sich zunächst mit den kleinen PS-Geschossen vertraut machen; in der „Challenge" müssen die Strecken dann Stück für Stück siegreich absolviert werden. Das ist harte Arbeit, denn schon auf dem niedrigsten Schwierigkeitsgrad legen die jeweils zwei Computergegner viel fahrerisches Können an den Tag, wenngleich sie sich dabei den Fähigkeiten des Spielers anpassen und so die Chancen auf einen fairen Rennverlauf gewahrt bleiben. Schade bloß, daß nicht alle auch eine faire Chance auf einen Zwei-Spieler-Modus erhalten; nur wer zwei „Freundinnen" mit einem Linkkabel aneinanderkettet, darf sich heiße Kopf-an-Kopf-Duelle mit Kumpels liefern.

Auch in puncto Abwechslung fällt Overdrive gegenüber der Mikro-Konkurrenz zurück, denn trotz Städten, Wäldern und Wüsten mangelt es unterwegs einfach an Ideen: Prescht man etwa über hügeliges Gelände, so macht sich das weder durch einen Hüpfer noch sonstwie bemerkbar, und für kernige Rammduelle bleibt wegen des fast schon zu rasanten Gameplays ohnehin keine Zeit. Ärgerlich auch, daß nach jedem Rennen zunächst tüchtig von Diskette nachgeladen wird, Zwangspausen von mehreren Minuten sind an der Tagesordnung. So richtig für Laune sorgen mithin nur die Sammel-Extras, welche z.B. für eine bessere Straßenlage oder kurzfristigen Turboboost sorgen, und auch die Speed-Rennen, wo gegen die Uhr gefahren wird, sind ganz nett. Das Entrichten von Startgeldern und der begrenzte Benzinvorrat machen sich hingegen in der Spielpraxis ebensowenig bemerkbar wie die ständig sichtbare, aber zu klein geratene Streckenübersicht am unteren Bildrand.

Schlecht ist Overdrive deshalb aber noch lange nicht, beispielsweise ist die Sticksteuerung in zwei gleichermaßen astreinen Varianten zu haben und akzeptiert selbst so exotische Eingabegeräte wie Zwei-Button-Knüppel oder ein Freewheel-Lenkrad. Auch die bunte und superflott scrollende Grafik weiß zu gefallen, zumal sie von ausgezeichneter Begleitmusik und prima Sound-FX unterstützt wird. Trotzdem gefällt der Vollpreis-Trip der Budget-Profis im direkten Vergleich halt ein bißchen besser – so sehr wir Team 17 den Sieg auch gegönnt hätten... (rl)

WIZ'N'LIZ

Derzeit hüpft ja ein Plattformgame über das nächste, die Originalität ist längst auf der Strecke geblieben. Doch bei Psygnosis hatte man jetzt einen Geistesblitz: Warum es nicht mal mit einem Splitscreen versuchen?

Hier dürfen sich also zwei Leute zur gleichen Zeit am (horizontal) geteilten Schirm austoben, und das macht denn auch richtig Laune. Freilich wurde zudem an einen bildschirmfüllenden Solomodus gedacht, doch ist das Spielprinzip eindeutig auf Wettstreit ausgelegt: Wenn der Magier Wiz und seine Kollegin Liz durch Bergwerke, Schneelandschaften oder grüne Täler hetzen, treffen sie nur auf wenig Gegenwehr; Endgegner haben überhaupt Seltenheitswert. Statt zu kämpfen, sollen die beiden ja auch je nach Level und Aufgabenstellung eine bestimmte Menge an Karnickeln einsacken, gegen ein Zeitlimit anrennen oder Buchstaben-Icons finden. Das macht nicht zuletzt wegen der vielen versteckten Gags einen Heidenspaß, denn das obligate Sammelobst dient hier nicht bloß als Punktespritze, es läßt sich auch im Kochtopf zum Zauberspruch verquirlen. Abhängig von der Frucht-Kombination ist die Wirkung der Spells sehr unterschiedlich, mal gibt's einen Schutzschild, oder man kann schneller laufen, dann wieder tun sich Geheimlevels, versteckte Cheatmodi und ganze Bonusspiele wie „Space Invaders" oder „Pong" auf!

Bis alle Geheimnisse des Games gelüftet sind, vergeht geraume Zeit – für Unterhaltung ist also gesorgt. Auch technisch sind die „Wizire" voll da, das multidirektionale Scrolling klappt ähnlich flott wie etwa bei „Zool", die Musikbegleitung ist schön abwechslungsreich, und es gibt tonnenweise Optionen, aber praktisch keine Nachladepausen. Fazit: Ein sympathisches Spielchen mit viel Liebe zum Detail. (rl)

WIZ'N'LIZ (PSYGNOSIS)	
JUMP & RUN	
72% „BEZAUBERND"	
GRAFIK	74%
ANIMATION	71%
MUSIK	72%
SOUND-FX	66%
HANDHABUNG	71%
DAUERSPASS	74%
VARIABEL	
PREIS	DM 79,-
SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	2 / JA
HD-INSTALLATION	NEIN
SPEICHERBAR	PASSWÖRTER
DEUTSCH	ANLEITUNG

BOB'S BAD DAY

In diesem Heft wimmelt es geradezu von neuen Psygnosis-Games – eines der interessantesten davon ist dieser auf den ersten Blick doch so unscheinbare Geschicklichkeitstest!

An die Klasse der „Lemmings" reicht Unglücksrabe Bob zwar nicht ganz heran, kann jedoch ebenfalls mit einer neuen Spielidee aufwarten: Ein Zauberer hat ihn in einen Ball verwandelt und in eine 100 Levels umfassende Labyrinth-Welt gesteckt. Diese jeweils mehrere Bildschirme großen Irrgärten muß Bobby nun unter Zeitdruck durchrollen und dabei eine bestimmte Menge von Goldmünzen einsammeln, ehe er sich auf die Suche nach dem Ausgang macht. Und der Clou an der Sache ist, daß man hier mit dem Joystick in erster Linie das Spielfeld bewegt!

So läßt man den Screen etwa um die Mittelachse rotieren, damit unser kugeliger Freund der Schwerkraft nachgibt – ein Druck auf den Feuerknopf animiert ihn aber auch mal zu einem kurzen Hüpfer. Neben dem immer verzwickteren Aufbau der Levels sorgen fiese Gegner, Ventilatoren, Teleporter, Bumper, Sprungfedern und nette Extras (die z.B. die Schwerkraftverhältnisse ändern oder die Steuerung teilweise außer Kraft setzen) für Spannung und Abwechslung. Damit's nicht zu spannend wird, gibt's unendlich viele Continues und Paßwörter für die einzelnen Abschnitte.

Nicht zuletzt dank der hervorragenden Handhabung stellt sich hier quasi auf Anhieb Laune ein, die auch recht lange vorhält. Dazu trägt die vielfältige Soundbegleitung von Ragtime-Musik über irische Folklore bis hin zu wüstem Tekkno-Krach ihren Teil bei, lediglich die sanft scrollende Grafik scheint einem C 64-Spiel der frühen Achtziger zu entstammen. Dennoch, den Spaß an Bob's Bad Day kann selbst die trübste Optik nur unwesentlich trüben! (mic)

BOB'S BAD DAY (PSYGNOSIS/DOME)	
SCHWERKRAFT-HÜPFER	
77% „SÜCHTIGMACHER"	
GRAFIK	36%
ANIMATION	52%
MUSIK	80%
SOUND-FX	69%
HANDHABUNG	82%
DAUERSPASS	80%
FÜR ANFÄNGER	
PREIS	DM 69,-
SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	2 / JA
HD-INSTALLATION	NEIN
SPEICHERBAR	PASSWÖRTER
DEUTSCH	ANLEITUNG

Artnr: 25797 DM 66,85 — Artnr: 27147 DM 55,85
Artnr: 28737 DM 79,85 — Artnr: 26897 DM 85,85
Artnr: 27487 DM 59,85 — Artnr: 25807 DM 73,85
Artnr: 27437 DM 76,85 — Artnr: 25693 DM 55,85
Artnr: 28047 DM 59,85 — Artnr: 28687 DM 59,85
Artnr: 29047 DM 49,85 — Artnr: 25817 DM 66,85

FAST A3 bestellen unter 089-32909981

Amiga (1 MB RAM)

ArtNr.	Titel		Preis
26007	1869	d	66,85
26017	A-Train	d	79,85
25867	Abandoned Places 2	d	66,85
26047	Aces Of The Great War	a	34,85
26167	Airbus A320 Edition Europa	a	66,85
26897	Airbus A320 Edition USA	a	85,85
28237	Alien 3	a	47,85
28273	Alien Breed 2	a	47,85
26227	Ancient Art Of War In The Skies	a	59,85
27207	Anstoss	d	66,85
25167	Apocalypse	a	47,85
26827	Arabian Nights	d	59,85
26277	Archer McLean´s Pool Billard	a	47,85
28287	ATAC	a	66,85
26337	B-17 Flying Fortress	a	66,85
26347	B.C. Kid	a	47,85
28337	Ballistic Diplomacy	d	37,85
26367	Bane Of The Cosmic Forge	a	66,85
26407	Bat 2	d	73,85
26427	Battle Chess 2	a	55,85
26457	Battle Isle Data Disk 1	a	41,85
25577	Battle Isle Data Disk 2	a	47,85
29917	Battle Team (Isle + Data 1)	a	66,85
29837	Bazooka Sue	d	79,85
28347	Bill´s Tomato Game	a	59,85
26497	Birds Of Prey	a	66,85
28357	Blastar	a	47,85
25667	Body Blows	a	47,85
28367	Body Blows Galactic	a	47,85
26527	Buck Rogers 2	d	
26547	Bug Bomber	a	55,85
26557	Bundesliga Manager Profess. 2.0	d	66,85
25227	Burntime	d	66,85
26597	Campaign	d	73,85
25247	Campaign Data	d	41,85
26657	Castles 1	a	59,85
26697	Catch'em	a	47,85
26727	Chaos Engine	a	47,85
26267	Chuck Rock 2 - Son Of Chuck	a	47,85
26757	Civilization	d	76,85
26577	Combat Air Patrol	a	59,85
29907	Conquestador	d	66,85
29967	Conquestador Data Disk	d	37,85
29067	Cool World	a	66,85
29247	Covert Action	a	76,85
27737	Creatures	a	47,85
26847	Creepers	a	47,85
26867	Cruise For A Corpse	d	59,85
26887	Curse Of Enchantia	a	79,85
26917	Cytron	a	59,85
26927	D/Generation	a	39,85
27027	Daughter Of Serpents	d	73,85
26987	Darkseed 1.5	d	73,85
27017	Das Schwarze Auge	d	73,85
28377	Delivery Agent	d	37,85
27067	Der Patrizier	d	66,85
25657	Desert Strike	a	55,85
28477	Die Siedler	d	79,85
25817	Dogfight	a	66,85
27147	Dune 2 - Battle For Arrakis	d	55,85
27167	Dungeon Master / Chaos Strikes Back	a	59,85
27177	Dynablaster	a	59,85
27187	Dynatech	d	55,85
25807	Eishockey Manager	d	73,85
27237	Elysium	d	66,85
29987	Erben des Throns	d	66,85
27307	Eye Of The Beholder 2	d	79,85
27317	F-117A Nighthawk 2.0	a	66,85
25587	Fallen Empire	d	79,85
27407	Fire And Ice	a	47,85
28517	Flashback	d	59,85
27437	Formula One Grand Prix	a	76,85
25177	Global Gladiators	a	47,85
28067	Goal!	d	59,85
27487	Gobliins 1	d	59,85
27497	Gobliins 2	d	66,85
27557	Gunship 2000	d	66,85
25797	Hannibal	d	66,85
26107	Hattrick!	d	66,85
27677	Hexuma	d	79,85
27687	Hired Guns	a	66,85
27697	History Line 1914-1918	d	79,85
28577	Hook	d	59,85
26877	Human Race	d	66,85
27727	Humans	a	55,85
27777	Indiana Jones 3	d	59,85
27787	Indiana Jones 4	d	79,85
27807	Ishar - Legend Of The Fortress	d	55,85
25787	Jonathan	d	79,85
26207	Jurassic Park	a	59,85
27867	KGB	d	55,85
28627	Knights Of The Sky	a	76,85
27987	Legend Of Kyrandia	d	73,85
27997	Legends Of Valour	d	79,85
28037	Lemmings 1	a	55,85
28047	Lemmings 2 - The Tribes	a	59,85
25907	Lionheart	a	55,85
28147	Locomotion	d	55,85
28157	Lord Of The Rings 1	d	59,85
26037	Lothar Matthäus Fußball	d	59,85
28177	Lotus 3 - Ultimate Challenge	a	47,85
26267	Mad News	d	66,85
28217	Mad TV	d	66,85
25757	McDonald Land	a	47,85
28317	Mega Lo Mania + First Samurai	a	59,85
28387	Microprose Master Golf	a	76,85
28397	Might & Magic 3	d	59,85
28437	Monkey Island 1	d	66,85
28447	Monkey Island 2	d	79,85
25317	Morph	a	47,85
27287	Mortal Kombat	a	55,85
25337	Napoleonics	a	66,85
25887	Nick Faldo´s Championship Golf	d	79,85
28767	Nicky Boom 2	d	59,85
28487	Nigel Mansell's World Champ.	a	55,85
28497	No Second Prize	a	55,85
27577	One Step Beyond	a	47,85
28787	Overdrive	a	47,85
27297	Penthouse Hot Numbers Deluxe	d	55,85
28547	Perfect General	d	73,85
28557	Perfect General Data Disk	a	47,85
28587	PGA Tour Golf Plus	a	59,85
28597	Pinball Dreams	a	47,85
28607	Pinball Fantasies	a	55,85
29957	Piracy On The High Seas	e	66,85
28617	Pirates!	a	31,85
28657	Pools Of Darkness	d	66,85
29137	Populous 1 + Sim City	a	66,85
28677	Populous 1 World Editor	a	31,85
28687	Populous 2	d	59,85
28697	Populous 2 Challenge Disk	a	31,85
28707	Populous 2 Plus	a	66,85
28717	Powermonger	a	59,85
28727	Powermonger Data Disk	a	31,85
29117	Putty	a	47,85
26827	Railroad Tycoon	a	76,85
28847	Rampart	a	59,85
28857	Reach For The Skies	a	55,85
28797	Risky Woods	a	55,85
28947	Road Rash	a	55,85
28977	Rome AD 92	a	59,85
29047	Sensible Soccer 92/93	a	47,85
29057	Shadow Of The Beast 3	a	59,85
29087	Shuttle	d	55,85
29107	Silent Service 2	a	76,85
29127	Sim Ant	d	79,85
25007	Sim City Deluxe	a	79,85
29167	Sim City Terrain Editor	a	37,85
29177	Sim Earth	d	79,85
29187	Sim Life	d	79,85
29197	Sky Cabbie	a	55,85
28867	Soccer Kid	a	59,85
29207	Space Crusade	d	59,85
25727	Space Hulk	a	63,85
29227	Space Quest 4	d	59,85
29257	Special Forces	a	76,85
29357	Steel Empire	a	59,85
29997	Steigenberger Hotelmanager	d	47,85
29387	Street Fighter 2	a	55,85
29437	Super Hero	a	59,85
29297	Super Sports Challenge	a	66,85
29447	Super Tetris	a	69,85
26777	Superfrog	a	47,85
28967	Syndicate	d	59,85
25217	The Lost Vikings	d	66,85
29497	Their Finest Hour	a	66,85
29507	Their Finest Hour Mission	a	31,85
25697	Transarctica	d	55,85
26097	Traps 'n' Treasuers	a	59,85
29537	Trolls	a	47,85
28897	Turrican 3	a	59,85
28907	Uridium 2	a	59,85
29667	Walker	a	55,85
25097	War In The Gulf	d	66,85
29677	Waxworks	d	59,85
28937	Ween	d	66,85
25687	Whale's Voyage	d	59,85
25207	Worlds Of Legend	e	47,85
25997	WWF European Rampage	a	59,85
28967	Yo! Joe!	a	55,85
29887	Zool	a	47,85
28957	Zool 2	a	47,85
29897	Zyconix	a	39,85

Amiga 1200/4000

ArtNr.	Titel		Preis
26008	1869	d	66,85
28278	Alien Breed 2	a	55,85
27208	Anstoss	d	66,85
28368	Body Blows Galactic	a	55,85
25228	Burntime	d	66,85
27188	Dynatech	d	55,85
27238	Elysium	d	66,85
26108	Hattrick!	d	66,85
27808	Ishar - Legend Of The Fortress	d	59,85
28528	Ishar 2 - Messengers Of Doom	d	59,85
26208	Jurassic Park	a	59,85
27928	King´s Quest 6	a	79,85
27298	Penthouse Hot Numbers Deluxe	d	55,85
25138	Robocod	a	49,85
29188	Sim Life	d	79,85
28867	Soccer Kid	a	59,85
25698	Transarctica	d	55,85
25688	Whale´s Voyage	d	59,85
29758	Wing Commander 1	a	59,85
29888	Zool	a	49,85
28958	Zool 2	a	49,85

Amiga CD32

ArtNr.	Titel		Preis
26209	Jurassic Park	a	59,85
28609	Pinball Fantasies	a	59,85
29049	Sensible Soccer	a	59,85
28869	Soccer Kid	a	59,85
29889	Zool	a	55,85

Competition Pro Joysticks

ArtNr.	Titel	Preis
13006	Mini schwarz	24,85
13008	Mini transparent	27,85
13009	Mini Special Edition	27,85
13010	Star Mini	31,85
13017	Star transparent-blau	31,85
13018	Standard schwarz	22,85
13019	Standard transparent	25,85
13023	Standard Special Edition	25,85

Artnr: 26337 DM 66,85 — Artnr: 26557 DM 66,85
Artnr: 29387 DM 55,85 — Artnr: 25727 DM 63,85
Artnr: 26727 DM 49,85 — Artnr: 28967 DM 59,85

Neuigkeitenliste abrufen per Faxabruf: Fax:089-329099-18.

Schriftliche Anfragen/Bestellungen an:

A3 Computer GmbH
Schleißheimer Str.92
D-85748 Garching
Tel.:089-32909981
Fax.:089-32909990

Abholcenter München:
M80,Steinstr.3
Tel.:089-6886846

Druckfehler und Irrtum vorbehalten,Preisänderungen möglich.
Inland:Lieferung gegen Nachnahme oder Euroscheck.
Nachnahmeversandspesen:
bis 2 Spiele 10,50, ab 3 Spiele 17,-(die Post kassiert nochmals 5,50)
Euroscheckversandspesen:
anzahlunabhängig DM 8,- addieren(bis 1kg - entspricht einem Spiel - kassiert die Post nichts mehr, darüber 2,50 Zustellgebühr)
A/CH/I: nur EC, Preise - 15% + DM 17,-;
e=engl. Version;a=engl. Version mit dt. Anleitung;
d=komplett deutsche Version,

the fast

MAILBOX

Statt einer Einleitung wollen wir diesmal gemeinsam singen: „Happy Birthday to you. Happy Birthday to you. Happy Birthday dear Joooker – happy Birthday tooo you!" Danke fürs Mitnuscheln, jetzt zu Euren Leserbriefen...

Leserbriefe

HERZLICHEN GLÜHSTRUMPF

Tja, es ist mal wieder an der Zeit, Euch zu Eurem Baby und seinem vierten Geburtstag zu gratulieren. Toll, wie Ihr Monat für Monat das Ding schaukelt und einen genialen Joker abliefert – trotz gelegentlicher Softwareflauten!

Was ist das für ein neues Magazin („Insider"), das Ihr da macht, und warum kann man es nur im Abo beziehen? Ich habe ja noch nicht mal ein Joker-Abo, und wißt Ihr warum? Na ja, ich könnte dabei zwar Geld sparen und bekäme eine tolle Prämie, aber Ihr spart dafür die Distributionskosten, die wiederum meiner „Tante Emma" um die Ecke die Rente sichern. Deshalb kaufe ich den Joker weiterhin bei ihr; wenn sie sich allerdings in ein paar Monaten zur Ruhe setzt, habt Ihr mich als zusätzliche Abonnentin!

verspricht Birgit Ebert aus Wolfsburg.

Erst mal danke für die Blumen! Kurz gesagt ist INSIDER ein Heft mit aktuellen Infos für die Profis der Entertainment-Branche, also Hersteller, Distributoren und Händler. Da sich das Magazin somit nicht in erster Linie an den Endverbraucher (genau, das bist Du) richtet, wird es auch nicht über Deine Tante Emma, sondern in kleiner Auflage direkt an Interessenten vertrieben. Apropos: Wer kümmert sich eigentlich um unsere Renten?!

BRORKAEL...

Sehr geehrter Herr Labiner, seit der letzten Ausgabe weiß ich, daß es schlimm um Sie steht. Mir war zwar bekannt, daß es Mutanten gibt, aber daß man eine Metamorphose durchleiden kann, wie Sie es auf Seite 48 tun, hat mich doch schockiert. Als Spezialist auf diesem Gebiet würde ich Sie gerne zu Versuchszwecken in meine Praxis einladen, denn nachdem ich nun Zeuge dieser Umwandlung wurde (wie Hunderttausende andere Joker-Leser auch) und das Geheimnis um Brork sich endlich lüftete, kann ich nicht anders, als Ihnen meine Hilfe anzubieten.

lechzt Dr. w.c. h.c. Gregory Forstbach aus Aachen nach Sezier-Nachschub.

Leider kann sich Michael nicht persönlich für Dein großzügiges Angebot bedanken, denn er arbeitet gerade intensiv an einer wissenschaftlichen Abhandlung seines neuen Hobbies, der „Mutamorphosik". Das bahnbrechende Werk wird „Vom Verleger zum Volltrottel in 10 leichten Lektionen" heißen und demnächst für nur 9.999 DM im Joker Shop angeboten werden. Muß man haben!

WAS BIN ICH?

Wer ist dieser Brork denn nun wirklich? Michael oder doch Papa Joe? Oder tritt er gar unter dem Decknamen „Daisy" auf?

blickt Lutz Lindemann aus Ibbenbüren nicht mehr durch.

Ist doch einfach: Brork ist ein Ork mit B – so wie Lutz ein Utz mit L ist.

ZEHNERPACK

1) Wie seid Ihr eigentlich zu so etwas unmenschlich Menschlichem wie Brork gekommen? Was für eine Art Lebewesen ist er? Ein Mensch? Ein Tier? Oder ein Fossil aus der Steinzeit? Gibt es ihn als Stofftier? Und woher bezieht er seine Keulen?
2) Warum sind auf der Cheat-Disk nicht alle (älteren) Tips & Tricks?
3) Könntet Ihr nicht auch eine Disk mit allen Lösungen der vergriffenen Ausgaben machen?
4) Warum bringt Ihr keine größeren Poster?
5) Wieso zieht Ihr dauernd die arme, unschuldige Daisy am Schwanz? Und Du, Daisy, warum beißt Du nicht zurück oder alarmierst den Tierschutz-Verein?
6) Wie überrede ich meine Eltern zum Joker-Abo? Sie haben was gegen Computer...
7) Könntet Ihr im User-Club mal ein Special über Scanner bringen?
8) Wie habt Ihr die Vorlagen in Eurer Galerie lieber, auf Disk oder auf Papier?
9) Wenn ich eine virenbefallene Disk lösche bzw. formatiere, ist dann der Virus auch im Eimer?
10) Wann wird „Funsoft Inc." fertig? Wird es gut? Bringt doch mal einen Entwicklungsbericht.

wünscht sich Sascha Seipp aus Melbach.

1) Wie schon gesagt: Wenn Michael nicht gerade Brork ist, dann ist Brork ein Ork (mit B!). An der Plüschversion arbeiten wir noch, allerdings wehrt sich der Kerl standhaft gegen eine Plüschkeule – meist schnitzt er die Dinger selbst, am liebsten aus Granit...
2) Probier's doch mal mit der brandneuen „Cheat Disk II"!
3) Siehe unter Punkt zwei.
4) Weil uns bei größeren Postern die Seiten für Wichtigeres fehlen würden – etwa für so wichtige Briefe wie Deinen.
5) Reine Notwehr! Wer hat Dir diesen Unsinn erzählt, daß der gemeingefährliche Köter „unschuldig" sei?!
6) Rechne Deinen Eltern einfach vor, wieviel Geld sie sparen, wenn sie Dir statt eines Computers ein Joker-Abo schenken.
7) Ein Scanner-Special? Geistig schon notiert!
8) Digi-Bilder bitte auf Disk einschicken, da so eine bessere Bildqualität erzielt wird.
9) Löschen ist unsicher, Formatieren killt garantiert jeden Virus.
10) Da Kaiko inzwschen in Factor 5 aufgegangen ist, hängt „Funsoft Inc." noch in der Warteschleife – es soll aber auf alle Fälle landen.

DROHBRIEF

Was lese ich da im Septemberheft auf der letzten Seite? „Ab 24.9. endlich wieder monat-

lich". Was mache ich also am 24.9.? Richtig, ich gehe zum Kiosk und hole mir ein Exemplar Eures Magazins. Das heißt, ich hätte mir gern eins geholt, aber leider war trotz intensiven Suchens und anschließendem Verhör des Verkäufers keins aufzutreiben. Auch am Samstag und am folgenden Montag nicht. Nun passiert so was ja nicht zum erstenmal, aber am Montag habe ich das Heft doch bisher immer bekommen! Bleibt mir wohl nichts anderes übrig, als Euch folgende Drohung zu übermitteln: Entweder bringt Ihr den AJ pünktlich in die Geschäfte, oder ich sehe mich gezwungen, das Ding zu abonnieren!
wütet der gnadenlose Rächer Martin Kissel aus Wertheim

Wir nehmen Deine Drohung sehr ernst! Anders gesagt: Wertheim kriegt die Hefte ab sofort immer später, bis Du endlich abonniert hast. Quatsch, in Wahrheit liefern wir stets zum vereinbarten Termin an unseren Vertrieb, der an die Grossisten und die wiederum an die einzelnen Verkaufsstellen. Örtliche Verzögerungen mögen gelegentlich vorkommen, liegen jedoch nicht im geringsten in unserer Hand – droh bitte nächstes Mal dem Kiosk.

MODERNE ZEITEN

Die Zeit bleibt im Leben niemals stehen, das ist wahr. Aber müssen sich die Zeiten so gravierend ändern, wie das im Augenblick der Fall ist? Mächtig und klobig kommt er daher, schaut nicht nach rechts oder links und walzt alles mit lautem Trara platt: der PC. Mit immer höheren Taktfrequenzen, Superduper-Grafik, Mega-RAM und Hyperpower-Sound knüppelt er im Wahn des Preisverfalls jedes andere System nieder – trotz Kuddelmuddel-DOS und der abgekupferten Zeitlupen-Oberfläche Windows!
Wo sind sie hin, die sanften Zeiten, in denen wir staunend vor dem 64er, dem CPC oder MSX saßen und „Boulderdash" spielten? Was ist aus den Starprogrammierern von Konami geworden, die einem Z80 so richtig das Laufen beibringen konnten und mit „Nemesis 2" auf dem MSX eine ewige Legende schufen? Jeder von uns hatte schon mal was vom Amiga gehört, jenem Avantgarde-Rechner, den sich nur die Erwachsenen leisten konnten und der unser aller Traum war. Die Zocker-Szene war persönlicher und aufregender! Doch nun ist an die Stelle der Software-Faszination dumpfe Hardware-Geilheit getreten. Die PC-Besitzer lehnen sich lässig zurück und warten gelangweilt auf den nächsten Ich-weiß-nicht-was-Prozessor, ich hingegen staune auch heute noch: über die Häßlichkeit mancher PCs und die Professionalität, mit der z.B. Team 17 oder die Bitmap Brothers meinen alten 500er ausnutzen...
trieft Olaf Gaide aus Duisburg.

Lange haben wir studiert, welche Worte des Trostes wir einem notorischen Nostalgiker wie Dir auf den weiteren Leidens... äh, Lebensweg mitgeben könnten. Folgendes ist uns schließlich kurz vor Feierabend eingefallen: Wer staunt, sündigt nicht!

MUNTERE GRABREDE

Ja, der Amiga ist tot! Was nützt da schon „Turrican III", was sollen wir mit „Soccer Kid", wozu „Burntime", „Anstoß", „Micro Machines", „Syndicate", „Goal!" oder „Desert Strike"? Was aber nur wenige wissen: Der PC ist *auch* tot! Ebenso der Mac, das Super Nintendo, Game Boy, Neo Geo, Lynx, Mega Drive und Game Gear. Der neue allmächtige Herrscher heißt C64!
Denn, seien wir ehrlich, was ist schon das öde „Civilization" gegen die grafische Pracht von „Agaard"? Wer spielt noch am Amiga Jump & Runs, wenn es doch auf dem 64er *die* Klassiker schlechthin gibt? Tja, eigentlich sollte das alles ja geheim bleiben, doch die Programmierer von Lucas Arts, Renegade, Sierra, MicroProse, Psygnosis, Blue Byte, Attic und U.S. Gold werden in Zukunft ihren Schwerpunkt auf den guten alten Brotkasten verlagern. So möchte ich diesen Brief mit den unvergessenen Worten des unvergessenen Guido Henkel von Attic beschließen: „Ja, ich denke schon!"

P.S.: Hiermit fordere ich alle Amiga-Besitzer auf, ihren Rechner am 3.12. für fünf Sekunden abzustellen – als Demonstration gegen die Ungerechtigkeit!
verlangt Freiheitskämpfer Philipp Peters aus Drochtersen.

Genau, in Wahrheit sind wir doch alle tot – besonders Oskar, den wir bereits vor Jahren des Zombitums überführen konnten. Ein Leben vor dem Tod ist religiöser Wahn, der 64er unser Guru, die Welt ungerecht (da helfen auch fünf Abstell-Sekunden nix), und wenn sie nicht gelebt haben, dann sterben sie noch heute. Anders gesagt: Auch wir glauben schon! Irgendwie wenigstens...

MARKETINGSCHLÄFER

Ihr seid die Besten, das gilt insbesondere für Eure Infos rund um den 1200er! Davon können sich andere Zeitschriften eine dicke Scheibe abschneiden (allen voran die Amiga James), die es nicht mal für nötig erachten, 1200er-Programme zu testen.
Nun zum CD^{32}: Warum wird für das Teil eigentlich keine Werbung gemacht? Soll es etwa zur Insider-Konsole verkommen? Was glaubt Commodore denn, weshalb Sega und Nintendo so erfolgreich sind? Da baut einer 'ne Spielekonsole, und keiner bekommt es mit! Also, wer weckt Commodores Marketingabteilung auf?
schimpft Rene Schimpf aus Döbeln.

Tatsächlich plant Commo noch vor Weihnachten eine größere TV-Kampagne für das CD^{32}, und wie Du ganz richtig bemerkt hast, gibt's ja noch uns: Der AMIGA JOKER wird weiterhin über die Amiga-Konsole berichten, und im nächsten MEGA-BLAST haben wir für entsprechende Software sogar schon eine eigene Kolumne reserviert!

PREISTREIBER

Da ich in der Abteilung für Videogames eines Bad Homburger Spielwarengeschäftes beschäftigt bin, kenne ich mich auf dem Konsolenmarkt ganz ordentlich aus. Und zum technisch guten CD^{32} fällt mir nur ein, daß das Ding vermutlich an nicht vorhandener Werbung und überhöhtem Preis eingehen wird. 700 Steine – wer zahlt denn die, wenn demnächst die Ära der 64-Bit-Geräte anbricht, die für ca. 200 bis 250 Dollar (also 300 bis höchstens 400 DM) zu haben sein werden? Und dann noch bei Nullwerbung, wie sie Commodore betreibt?!
gibt sich Marcus Bubser aus Bad Homburg skeptisch.

So schwarz sehen wir die Zukunft des CD^{32} keineswegs: Die erste 64-Bit-Konsole wird frühestens nächstes Jahr in den Shops auftauchen, bis dahin hat Commodore die Preise für die Schillerscheibenschleuder längst gesenkt.

FRAGEN HOCH 32

1) Wie hoch sind eigentlich die Chancen, daß sich das CD^{32} auf dem Markt durchsetzt? Und wie schaut es mit den CD-Videos aus? Wird es außer dem „Jurassic Park"-Film bald noch weitere zu kaufen geben?
2) Wenn die bespielbare CD herauskommt, wird sich doch wahrscheinlich wieder eine Raubkopierer-Szene entwickeln, oder? Kann es sein, daß die Hersteller dann neuerlich keine Games mehr produzieren wollen?
3) Wozu braucht man eigentlich eine Tastatur am CD^{32}? Schließlich kann man doch vorläufig eh keine geschriebenen Texte abspeichern. Und welchen Sinn Floppy und Festplatte haben sollen, weiß ich erst recht nicht.
4) Wenn man schon ein Diskettenlaufwerk anschließen kann, funktioniert es dann auch mit einem, das man noch vom 500er her hat?
5) Ihr habt letztens geschrieben, daß Lucas Arts vielleicht seine Rechte an Amiga-Konvertierungen verkaufen will. Könnte es

dann sein, daß auch ältere Lucas-Games neu herauskommen? Oder gar „Maniac Mansion 2"?
6) Wie teuer wird ungefähr eine Virtual-Reality-Brille für das CD^{32} sein?
7) Wieso schreibt Ihr, es sei schwer, CDs zu kopieren, wenn es doch bald die Leer-CD geben wird?
wundert sich Patrick Betzing aus Remagen.

1) Wie im Special gesagt, räumen wir dem CD^{32} recht gute Chancen ein, zumal es gegenüber der kommenden Konkurrenz seitens 3DO und Jaguar doch mit einem beträchtlichen Marktvorsprung aufwarten kann. Daß bald ein ganzer Schwung von CD-Filmen auftaucht, wollen wir zumindest schwer hoffen.
2) Momentan sind reine CD-Cracks gottlob noch Zukunftsmusik. Außerdem: Irgendwas müssen die Hersteller immer herstellen – sonst wären sie ja keine Hersteller!
3) Floppy und Festplatte haben genau den Sinn, mit der Tastatur geschriebene Texte (sowie Savestände und vieles mehr) eben doch abspeichern zu können.
4) Ob man normale Amiga-Laufwerke am CD^{32} betreiben kann, bleibt abzuwarten, bis das entsprechende Interface vorliegt – es ist aber doch sehr wahrscheinlich.
5) Alles ist möglich, obgleich Lucas Arts den Lizenzverkauf vorläufig noch nicht offziell bestätigt hat.
6) Gegenfrage: Wie teuer wird wohl der Amiga 5000 sein? Bei Geräten, die es vorläufig erst am Reißbrett gibt, ist das schwer zu sagen, stimmt's?
7) Zur Zeit gibt es nun mal noch keine preiswerte Möglichkeit, CDs zu duplizieren. Und solange das so bleibt, liegt die Schwierigkeit darin, daß für einen CD-Crack auf Diskette viel zu viele Disks erforderlich sind.

NACKTE TATSACHEN

Hallooo Brigitta, mein süßes kleines Knuddelhäschen. Jaaa, ich bin's, der Sascha. Hoffentlich gefällt Dir mein beigelegtes Nacktfoto! Okay, es ist schon etwas alt – mittlerweile bin ich 15, aber vielleicht stehst Du ja auf kleine Jungs? Wenn Du zurückschreibst, bekommst Du auch ein schönes, aktuelles Foto (andere Leute reißen sich drum). Doch nun zur Sache: Zuerst müßtest Du uns Michael vom Hals schaffen. Das sollte kein Problem sein; ein bißchen Arsen oder sonstwas in den Kaffee, und schon gab es ihn mal. Auf jeden Fall nimmst Du die Firmenkasse und verschwindest. Anschließend setzen wir uns ins sonnige Ausland ab und leben dort glücklich und zufrieden...

nebenbuhlt Sascha Gundlach aus Friedrichsdorf.

Brigitta fand Dein Foto süß und Deine Idee toll – sie ist bereits samt Kasse im Ausland, und Michael klagt andauernd über Magenbeschwerden. Ob sie nicht irgendwas vergessen hat? Schon, Dich! Scheinbar steht sie doch mehr auf große Jungs. Oder Du hast sie mit der (wirklich beängstigenden) Drohung eines aktuelleren Aktfotos von Dir in die Ferne getrieben...

LEIHEN ODER KAUFEN?

Ich finde, die Softwarehersteller sollten es sich wirklich überlegen, ob sie den Spieleverleih kriminalisieren wollen. Wenn mir ein ausgeliehenes Game richtig gut gefällt, dann werde

MAILBOX

ich es auch käuflich erwerben – das liegt doch auf der Hand. Und sicherlich wäre es machbar, spezielle Verleih-Versionen mit Super-Kopierschützen auf den Markt zu bringen. Oder haben die Leute nur Angst davor, daß sie ihren Schrott nicht mehr loswerden, wenn jeder vor dem Kauf ein Probespielchen machen kann?
fragt sich, Euch und uns Uwe Zemke aus Nindorf.

Tatsächlich laufen diesbezüglich seit längerem Verhandlungen zwischen Herstellern und Verleihern, wobei auch ein Modell mit speziellen Verleih-Versionen im Gespräch ist. Bislang ist aber noch keine Entscheidung gefallen.

HUNGRIGE PLATTE

1) In den Bewertungskästchen von 1200er-Spielen steht meist, daß das Game 2 MB benötigt. Bei Festplattenbetrieb habe ich aber nur maximal 1,6 MB zu Verfügung – würde ich da Probleme bekommen?
2) Angeblich soll eine 4 MB Fast RAM-Erweiterung den 1200er um bis zu 100 Prozent beschleunigen. Ist der Unterschied wirklich so enorm?
3) Wird es in nächster Zeit irgendwelche Dokumentationen zum 1200er geben? Mal abgesehen von den jetzt nachträglich angebotenen DOS-Manuals?
will André Ott aus Mittweida wissen.

1) Normalerweise gibt's keine Probleme, doch Ausnahmen bestätigen die Regel: Beispielsweise muß man ohne Zusatzspeicher mit Einschränkungen leben, wenn „Sim Life" von der Platte kommt.
2) Jau!
3) So ungern wir Reklame für die Konkurrenz machen: Von Markt & Technik gibt es ein sehr brauchbares Sonderheft zum Thema, in dem auch auf Programmierung etc. eingegangen wird.

JOBSUCHE

In Eurem Bug-Bericht in der Septemberausgabe war von Spieletestern in Softwarehäusern die Rede – wie wird man ein solcher Probespieler, an wen muß man sich wenden?
plant Oliver Salamon aus Kamen seine Zukunft.

Du kannst Dich natürlich mal an diverse Hersteller wenden, normalerweise werden aber nur Leute, die den Programmierern persönlich bekannt sind, akzeptiert – schließlich bekommt so ein Testzocker superheiße Vorabversionen in die Finger, muß also hochgradig vertrauenswürdig sein.

GRÖSSENWAHN

Eigentlich schreibe ich Euch nur deshalb, weil Euer Bestellcoupon zu groß ist. Das Teil kriegt doch keiner auf eine Postkarte, geschweige denn in einen Brief! Und wie ist das mit dem Sonderheft? Bekomme ich es als Abonnent zugeschickt, oder muß ich es extra kaufen?
sorgt sich Silvio Mummert aus Forst.

Schon von Origami, der Kunst des Papierfaltens, gehört? Was die Sonderhefte betrifft, so erscheinen sie zu unregelmäßig, um im Abo angeboten zu werden. Damit Du Dir den Weg zum Kiosk sparen kannst, stehen die Teile aber auch auf dem Shop-Coupon – was ihn freilich wieder etwas größer macht...

GETÜRKTE KICKER?

Im Kicker Cup ist mir aufgefallen, daß die Mannschaften „AMS" und „Playpower" (womit ja wohl Eure Konkurrenz gemeint ist) am Tabellenende stehen. Ihr habt also die Werte dieser Vereine absichtlich niedrig eingestellt – im Gegensatz

zum FC Joker, der Höchstwerte von Euch spendiert bekam. So wolltet Ihr auch im Kicker Cup der Konkurrenz überlegen sein, was an sich in Ordnung ist, solange man keine unfairen Mittel verwendet. Nun mag das ja ziemlich unwichtig sein, aber die entsprechende Einstellung kommt halt auch an anderen Stellen durch: Tatsache ist nämlich, daß Ihr in der Vergangenheit den Lesern Previews als Endversionen verkauft habt; man denke nur an „Jonathan" oder „Das Schwarze Auge"! Neuester Fall ist „Lothar Matthäus" – auch dieses Game habt Ihr wie eine Endversion getestet, diesmal aber wenigstens dazugeschrieben, daß die Musik in Eurem Testmuster noch fehle. Trotzdem ist Euer Magazin aber sehr gut...
tröstet und beschuldigt uns Gregor Simenc aus Mannheim.

„Um möglichen Beschwerden vorzubeugen, sei an dieser Stelle ehrenwörtlich versichert, daß die Aufstellung (gemeint war die anfängliche Stärketabelle) ein reines und ausschließliches Zufallsprodukt ist." Dieses Zitat aus dem allerersten Kicker Cup vom April 91 hat zeitlose Gültigkeit, Deine Unterstellung hinsichtlich einer Schiebung unsererseits ist schlicht haltlos. Das gilt auch für angebliche Preview-Tests, die uns gelegentlich von neidischen, aber selbst halt zu trägen Kollegen unterstellt werden. Um die (Termin-) Problematik von Pressetestmustern besser zu verstehen, empfehlen wir die Lektüre unseres Bug-Artikels in der Septemberausgabe, danach dürfte Dir vieles klarer sein!

PROFI-SHOP

Der D-Paint Workshop aus dem Septemberheft war wirklich ein „Kinderspiel" – ich schätze, daß ich ungefähr 1999 damit fertig bin! Die Anleitungen und Anweisungen waren im Gegensatz zum Vorgänger echt mager; Laien haben da schlechte Karten. Also, nehmt Euch zu Herzen, daß es nicht nur Profis am Amiga gibt, denn ich würde gerne bei den hoffentlich noch folgenden Workshops mitmachen, um mit dem Malprogramm besser zurechtzukommen.
Noch etwas: Ich wollte neulich mein Chip-RAM erweitern, und ein Freund von mir meinte, dafür bräuchte ich den Big Agnus und den Denise-Chip. Die habe ich mir auch zugelegt und eingebaut, aber irgendwelche Verbesserungen kann ich nicht entdecken...
klagt Ralf Paprotta aus Plankstadt.

Erstens wünschen wir Dir viel Glück und noch mehr Spaß mit dem neuen Workshop in dieser Ausgabe – möge Deine Kritik überholt sein. Zweitens läßt Dir unser Hardware-Experte Richy („Richard der Harte") ausrichten, Du mögest Deiner „Freundin" jetzt noch eine Speichererweiterung spendieren, um die gewünschten Ergebnisse zu erzielen.

AOK IST O.K.?

Ich lese im Joker neuerdings häufiger etwas über „AOK-Optik". Okay, Euer Schreibstil ist ja in der Regel sehr witzig, aber hier hört der Spaß doch auf. Die AOK ist halt eine Pflichtkrankenversicherung, der insbesondere Arbeiter, aber auch Arbeitslose und Sozialhilfeempfänger angehören. Einige von denen können über flapsige Formulierungen dieser Art vermutlich nicht lachen – obwohl sie durchaus zutreffend sind, grins!
Zu den letzten Seitenhieben: Was zahlt Euch Disney denn eigentlich für die Reklame? Schließlich leidet der Park doch unter Besuchermangel!? Davon abgesehen war ich letztes Jahr auch dort und kann Brigittas Lobgesänge nur bestätigen. Apropos Brigitta – ihre Haare haben mir früher (als sie noch blond waren) besser gefallen. Aber mit den Minnie-Ohren wirkt die neue Tönung gleich viel überzeugender...
findet Karl-Heinz Brakonier aus Herten.

MAILBOX

Ob „AOK-User" über unsere Formulierungen lachen können, hängt von ihrem persönlichen Humor ab; die sprichwörtlich bescheidenen Leistungen der Pflichtversicherung halten jedenfalls viele für einen Witz. Wir sollten es wissen, haben nämlich teilweise selbst darunter zu leiden – und können uns daher auch flapsige Bemerkungen erlauben, gell? Und Du meinst also, Brigitta ist mit unserer Kasse nach Euro Disney geflüchtet und kassiert dort auch noch Bestechungsgelder plus Modellhonorar als Pseudo-Minnie? Gut möglich, woher hätte sie sonst das Geld für die vielen neuen Tönungen?!

ALLE JAHRE WIEDER

Ich möchte eine eigene Spielezeitschrift machen, die einmal im Jahr erscheinen soll – also eine Art Sonderheft mit den besten Games des Jahres. Tja, aber woher bekomme ich die Testmuster, woher bekomme ich die Anzeigen, woher bekomme ich die Charts, wie kriege ich den Kram druckreif, und wer druckt's dann am Ende? Habt Ihr vielleicht Interesse an 'nem Sonderheft ohne Aufwand?
lockt Ralf Peterek aus Rheine.

Besten Dank, aber Sonderhefte ohne Aufwand sind nicht unser Ding – frag' mal bei der Konkurrenz nach. Frag bitte auch dort, wie man eine Zeitschrift macht, das läßt sich nämlich nun wirklich nicht so auf die Schnelle erklären, sorry.

DER SPRACHFORSCHER

Ich bin ein wirklich schlaues Kerlchen, denn ich habe herausgefunden, warum die Lemmings Lemmings heißen! Das Wort kommt nämlich aus dem Bayerischen und wurde ursprünglich etwas anders geschrieben: „Lem mengs". Auf Hochdeutsch heißt das soviel wie „Leben möchten sie" – und da die süßen Kleinen ja tatsächlich gerettet werden sollen, kann diese Erklärung nur richtig sein.
glaubt Martin Riembauer aus Ingolstadt.

Interessant! Laß uns Deine Theorie mal weiterverfolgen, demnach bist Du nämlich ein Bauer aus Riem, der nur versehentlich in Ingos Stadt lebt, die durch einen kleinen Schreibfehler nun Ingolstadt heißt. Alles klar, aber solltest Du dann nicht Deinen Acker be- und nicht linguistische Thesen aufstellen?

NOTZIEN VOM SCHLACHTFELD

In der Septemberausgabe gab es eine kleine Notiz über den „Battle Field Creator" für „Battle Isle". Wann wird das fertige Programm erhältlich sein? Kann man irgendwie an eine Demodisk herankommen? Gibt es Händleradressen?
wartet ungeduldig Rainer Autzen aus Bredstedt bei Högel.

Von der Kampfinsel nichts Neues: Demodisks für den Privatgebrauch gibt es leider keine, und das fertige Programm ist noch nicht erhältlich. Sobald es soweit ist, kommt wie versprochen ein Test.

LANGE FINGER HABEN KURZE BEINE

Als ich Euch das letzte Mal einen Brief schrieb, wurde er sogar abgedruckt, Wahnsinn! Ich habe lange Stunden und Tage nicht verstanden warum, aber neulich kam ich Euch auf die Schliche: Weil Ihr meinen Schrieb veröffentlicht habt, brauchtet Ihr mir ja keine persönliche Antwort zu schicken, oder? Aber was macht Ihr jetzt mit der beigelegten Rückporto-Briefmarke? Behalten? In der letzten Mailbox waren 19 Briefe versammelt, also rechnen wir mal mit 20, damit es runder wird – wären dann pro Ausgabe runde 20,– DM und in einem Jahr rund 200,– DM. Beim 50. Jubiläum habt Ihr gar schon einen Zehntausender vedient! Hab' ich Euch erwischt, was? Nächstes Mal schicke ich also zwei Mark mit, damit Ihr den Brief drucken und mit der einen Mark dann die andere wieder zurückschicken könnt. Alles klar?
schlägt Christian Madsen aus Schaalby wieder zu.

Klar ist alles klar. Noch klarer wäre es freilich, wenn Du gleich die erwähnten 10.000 Mäuse beilegen würdest! Zusammen mit dem restlichen Vermögen, das wir uns mit der von Dir nunmehr geouteten Methode bereits ergaunert haben, können wir dann das „Euro Jokerland" bauen. Steht es erst mal, kommt vielleicht sogar Brigitta samt Firmenkasse und neuer Haarfarbe zurück, und wir können es uns endlich wirklich problemlos leisten, Dir eine Mark zu retournieren. Ja, Ideen muß man haben!

SCHREIBEN MACHT SCHÖN!

Reingefallen, nach unserer Erfahrung macht Schreiben höchstens müde. Aber wir kriegen ja auch so gut wie nichts dafür (höchstens Geld), während Ihr für Eure Anregungen, Lob, Kritik oder Fragen fürstlich entlohnt werdet: mit einem Abdruck in einem der nächsten Hefte! Außer natürlich, Euer Schrieb wäre zu langweilig oder persönlich, dann wird er aber immerhin mit einer Antwort unsererseits honoriert – sofern RÜCKPORTO (Ausländer verwenden bitte Internationale Antwortscheine) beiliegt und irgendwer Euren Absender entziffern konnte. Also, Schönlinge schreiben an Brigitta, Minnie Allee 3, Euro Disney, Paris, alle anderen an:

JOKER VERLAG
„MAILBOX"
BRETONISCHER RING 2
D-85630 GRASBRUNN

Wo ein Abo ist, da will ich siedeln!

Andersrum: Wo „Die Siedler" sind, da will ich abonnieren. Schließlich bekommt Ihr nicht nur Blue Bytes neuen Hit als voll spielbare Demoversion, sondern auch noch einen tollen Pin – und natürlich Eure Hefte flotter und preisgünstiger!

Ja, wer sich im Joker-Land als Abonnent ansiedelt, der hat bestimmt nicht auf Sand gebaut. Als solcher kriegt man nämlich alle 10 Ausgaben eines Jahres zum Preis von 9, also für nur 63,- DM (Ausland: 75,- DM). Selbstverfreilich werden die Mags fortan vom Postboten ins Haus gebracht, schön winterfest verpackt und meist noch vor dem Kiosk-Termin. Und als ob das nicht genug wäre, warten noch zwei Spitzenprämien auf Neuabonnenten:

Das wäre einmal ein spielbares Demo (im Zwei-Spieler-Modus!) von DIE SIEDLER, Blue Bytes neuestem Geniestreich für strategische Fantasy-Fans. Da werden in ausgefeilter Iso-Grafik Häuser gebaut und an die 24.000 Leute befehligt – und Ihr könnt diese irre Mischung aus „Sim City" und „Populous" bereits antesten, während alle anderen noch darauf warten, daß sie endlich in die Shops kommt! Zum anderen gibt's noch etwas zum Anheften: Den entzückenden Siedler-Pin!

Alles weitere dürfte klar sein: Coupon ausfüllen, und Ihr seid live dabei; zumal Euch bei jeder Abo-Verlängerung ein weiteres Präsent ins Haus steht! Aber beeilt Euch ein bißchen, denn gesiedelt wird nur im November...

Name & Vorname

Straße / Hausnummer

PLZ / Wohnort

Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von acht Tagen bei Joker Verlag, Bretonischer Ring 2, 85630 Grasbrunn, widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige die Kenntnisnahme des Widerrufsrechts durch meine zweite Unterschrift:

Datum / 2. Unterschrift

ICH BESTELLE AB (INKL.) AUSGABE: ____ / ____

ICH BEZAHLE DURCH BANKABBUCHUNG ☐

KONTOINHABER: ____

KONTO – NUMMER: ____

GELDINSTITUT: ____

BANKLEITZAHL: ____

ICH BEZAHLE PER VORKASSE ☐

(SCHECK ODER BARGELD LIEGT BEI)

ICH BEZAHLE NACH RECHNUNGSERHALT DURCH:

ÜBERWEISUNG AUF POSTGIROKONTO: ☐

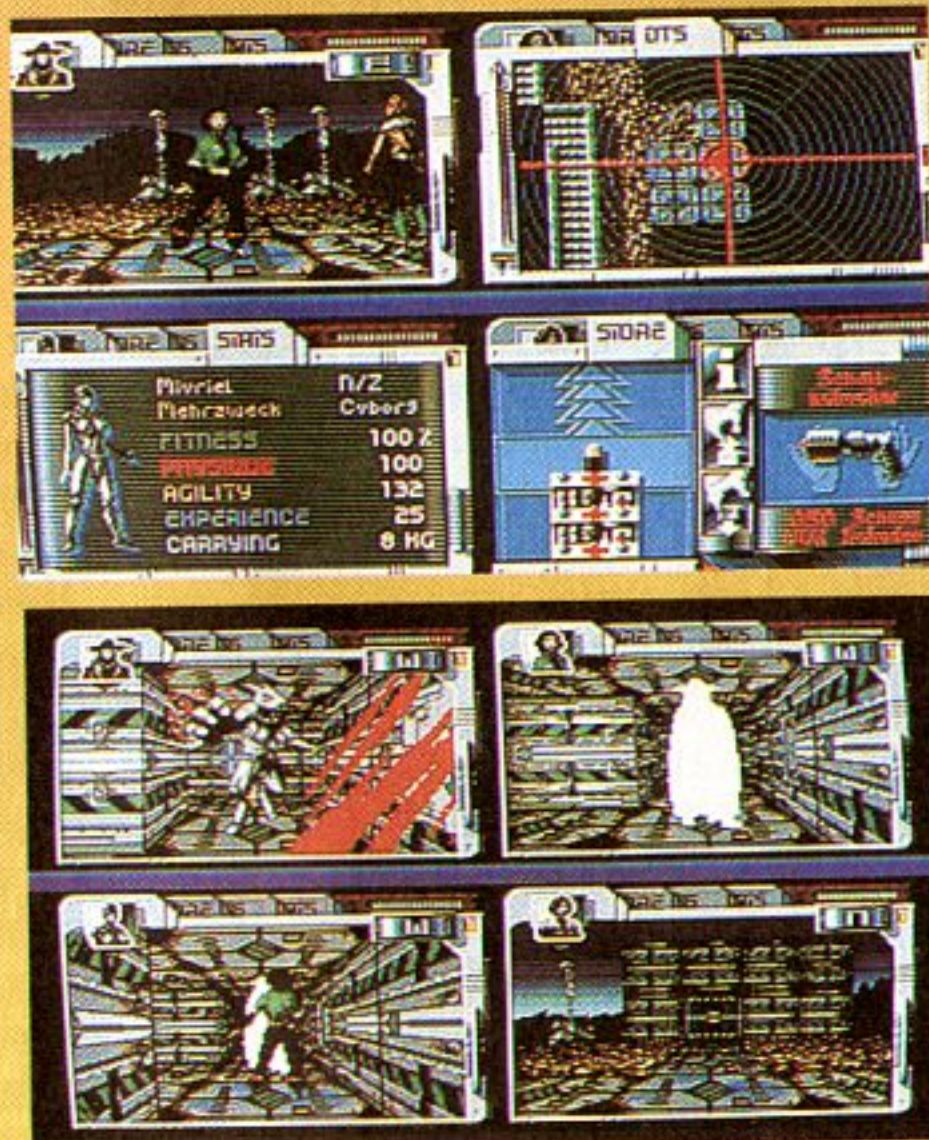
NR.: 444 714 – 806 BLZ 70010080

BITTE GEBEN SIE BEI ZAHLUNGEN ODER KORRESPONDENZ IMMER IHRE KUNDENNUMMER AN!

Bitte einsenden an:
JOKER Verlag • Abo – Verwaltung AJ
Bretonischer Ring 2 • 85630 Grasbrunn

WENN IHR DAS SCHÖNE HEFT NICHT ZERSCHNEIDEN WOLLT; KEIN PROBLEM: POSTKARTE MIT DEN ENTSPRECHENDEN DATEN TUT ES NATÜRLICH AUCH

Es ist soweit, jetzt machen die DMA-Designer von Psygnosis da weiter, wo Mirrorsofts „Bloodwych" einst aufhörte – mit einem Multiplayer-Rolli für bis zu vier Söldner! Was lange gärt, wird endlich Blut?

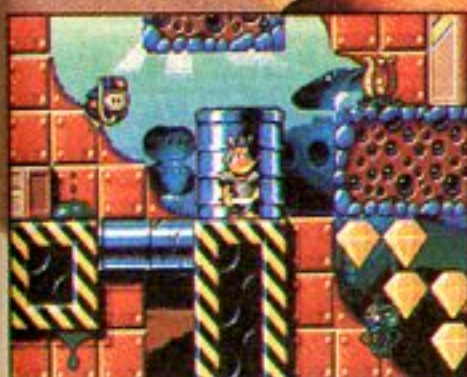
Nachdem den DMA-Psygnosen mit „Lemmings" ein Gigaseller gelungen ist, waren die Erwartungen an dieses futuristische Quartett natürlich sehr, sehr hoch gesteckt. Vielleicht hat es deshalb von der ersten Ankündigung bis zum Erscheinungstermin so lange gedauert, vielleicht ist man deshalb jetzt vom Ergebnis ein wenig enttäuscht:
Ein Söldnerteam, bestehend aus vier knallharten Jungs und Mädels, hat den Auftrag, auf dem Planeten „Graveyard" (passender Name...) illegale Biolabors in die Luft zu jagen. Dazu werden an vier strategisch wichtigen Punkten handliche kleine Atombömbchen plaziert; für jede erfolgreich absolvierte Mission gibt's Erfahrungspunkte, die jedoch keine Auswirkung auf den weiteren Spielverlauf haben. Immerhin steht für das Himmelfahrtskommando anfänglich eine Auswahl von 12 Bombenlegern zur Verfügung, von denen jeder individuelle Charakterwerte wie Treffsicherheit und Hitpoints mitbringt; außerdem ist die Bewaffnung sehr unterschiedlich. Das ist nicht zuletzt deshalb von Bedeutung, weil neben den reinen Sprengarbeiten auch etliche Forts, Lager und Laboratorien gestürmt bzw. erobert werden müssen.
Auf einer Übersichtskarte wird zunächst der jeweilige Einsatzort angewählt, schon findet man sich auf dem viergeteilten Screen mit eigener 3D-Perspektive für jedes Teammitglied wieder. Jeder Held für Geld verfügt über sein persönliches Radar der näheren Umgebung, um bei der schrittweisen Exkursion durch das unbekannte Territorium nur ja keine der vielen verschlossenen Türen, versteckten Schalter und fiesen Aliens oder Androiden zu übersehen. Sind alle kleinen Rätsel (wo ist die Codekarte zum Lüftungsschott?) gelöst, alle herumliegenden Waffen gefunden und alle Echtzeit-Monster vernichtet, muß noch der Ausgang erreicht werden, um sich für den nächsten Auftrag zu qualifizieren.
Alle vier SF-Rambos lassen sich einzeln steuern oder folgen im Teammodus einem frei wählbaren Anführer; kämpfen muß allerdings jeder für sich alleine. Dazu gibt es für Trockenübungen auch Trainings- und Einzelmissionen, dennoch hinterläßt Hired Guns eher zwiespältige Gefühle: Die Spielidee ist reizvoll, Features wie überflutete Gänge und zahllose Waffensysteme halten die Motivation unter Dampf, und der tolle Sound garantiert auch ohne die etwas karge Grafik ein schön düsteres Futuro-Feeling – aber dieser wahnwitzige Schwierigkeitsgrad! Und wenn sich dann noch vier Leute gleichzeitig um Maus, Joystick und Tastatur drängeln (vom Monitor ganz zu schweigen), ist Frust bei den happigen Echtzeitgefechten schon vorprogrammiert... Ein innovatives Konzept also, das leider in der Praxis nicht ganz so gut klappt, wie man das von der vielversprechenden Theorie erhofft hätte. Aber für trainierte Söldner-Familien mit Hang zum Rollenspiel ist Hired Guns natürlich der ideale Wintersport! (mic)

HIRED GUNS
(PSYGNOSIS / DMA DESIGN)
MULTIPLAYER-ROLLENSPIEL

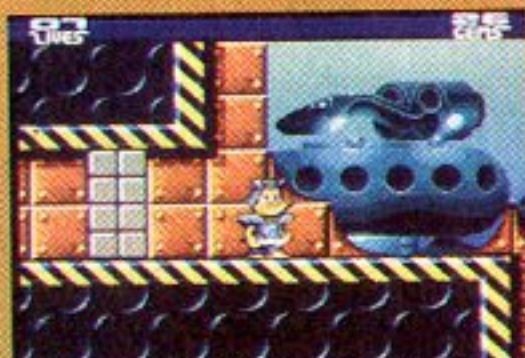
72% „ENG"

GRAFIK	68%
ANIMATION	66%
MUSIK	78%
SOUND-FX	76%
HANDHABUNG	68%
DAUERSPASS	74%

FÜR EXPERTEN

PREIS	DM 69,-
SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	5 / JA
HD-INSTALLATION	JA
SPEICHERBAR	SPIELSTÄNDE
DEUTSCH	KOMPLETT

SUPERVISION
DIESE ENTE IST ANGSTHASE, IGEL, AMEISEN-NINJA, DINOSAURIER, EICHHÖRNCHEN, LUCHS, LEMMING, FROSCH, PINGUIN, FUCHS, TURTLE, BLOB, FISCH, TROLL...
ALSO NICHT ANDER HINTER-HER.
DONK
Für Amiga A500/A600/1200. Geteilter Bildschirm für 2 Spieler gleichzeitig. 112 Levels voll aufregender und waghalsiger Erlebnisse. Demnächst für den CD32.
A GAME BY THE HIDDEN
DONK! UNDER LICENCE FROM THE HIDDEN © 1993 THE HIDDEN SOFTWARE © 1993 SUPERVISION ENTERTAINMENT LTD. SUPERVISION ENTERTAINMENT LTD. IS A SUBSIDIARY OF JOHN WADDINGTON PLC.
SUPERVISION ENTERTAINMENT LTD UNIT N3 METROPOLITAN WHARF WAPPING WALL LONDON E1 9SS ENGLAND.MADE IN ENGLAND.

Donk

Wo Ninjakröten, Turboigel und Laubfrösche die Plattformen bevölkern, braucht man sich über Samurai-Enten nicht zu wundern – Bühne frei für Supervisions kämpferischen Wasservogel!

Ehe Ihr nun darüber jammert, daß weiter hinten im Heft auch Team 17 eine Plattform-Ente im Jump & Run-Reservat ausgesetzt hat, laßt Euch gesagt sein, daß dieses Game durchaus eine Premiere ist: Erstmals bekommt man hier die normale und die aufgemotzte 1200er-Version zusammen auf ein und denselben Disks! Unterschiede gibt's freilich nur bei der Optik, das Spielprinzip bleibt gleich: Donk behüpft multidirektional scrollende Unterwasser-, Höhlen- oder Techno-Landschaften und sammelt unter Zeitdruck Diamanten auf, bis sich das Tor zum nächsten Level öffnet. Da es davon sage und schreibe 112 Stück gibt, ist man für die Save-Option sehr dankbar, auch des Erpels Langschwert ist eine feine Sache, lassen sich damit doch all die Fische, Schnecken und anderen Gegner prächtig niedermähen. Die Steuerung kann an individuelle Bedürfnisse angepaßt werden, und wie es sich im Genre gehört, fehlen Sammel-Extras von Schutzschilden über Smartbombs bis zu Schwebflügeln ebensowenig wie versteckte Bonusräume. Dazu kommt noch ein horizontal geteilter Splitscreen für den Team-Modus, was ja bereits „Wiz'n'Liz" gut bekommen ist. Und so fehlt es Donk zwar ein wenig an Originalität, jedoch nicht an Spielbarkeit. Auch Musik und Sound-FX klingen in beiden Fassungen recht gefällig, allerdings müssen A500-Besitzer optische Abstriche in Kauf nehmen, denn mit Parallax-Effekten und wirklich bunten Sprites wartet nur der 1200er auf – unsere Grafik-Wertung bezieht sich daher auf diese Version, ansonsten sind hier runde 15 Prozentpunkte abzuziehen. (rl)

DONK
(SUPERVISION)
JUMP & RUN

70% „PUTZIG"

GRAFIK	76%
ANIMATION	72%
MUSIK	68%
SOUND-FX	68%
HANDHABUNG	72%
DAUERSPASS	68%
FÜR FORTGESCHRITTENE	
PREIS	DM 69,-

SPEICHERBEDARF	1 MB	
DISKS/ZWEITFLOPPY	3	JA
HD-INSTALLATION	NEIN	
SPEICHERBAR	3 SPIELSTÄNDE	
DEUTSCH	ANLEITUNG	

Prime Mover

Als wir diese Motorrad-Raserei vor drei Ausgaben im Preview hatten, versprach uns Psygnosis ein gnadenlos gutes Gameplay – jetzt ist die Endversion da, nur das versprochene Gameplay fehlt…

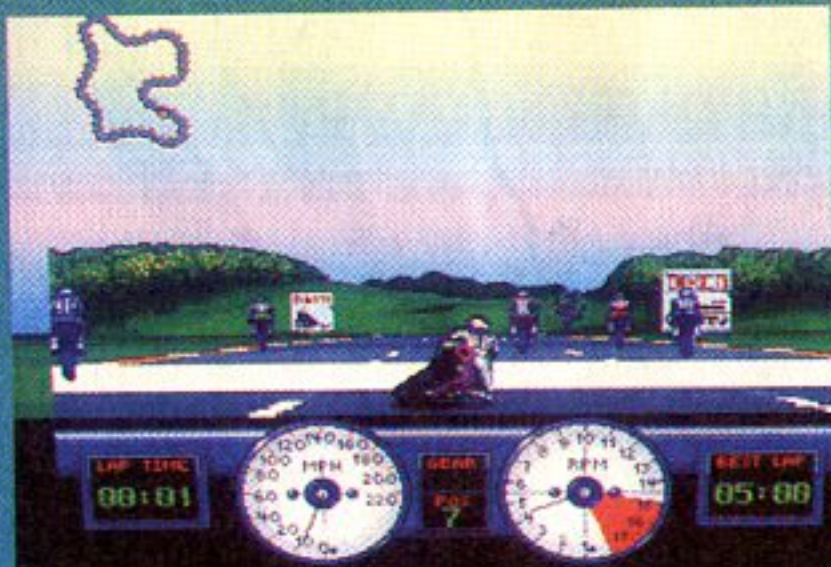
Ehrlich, selten hat man sich auf den Digi-Pisten so gelangweilt wie hier! Dabei legt der Optionscreen noch einen ganz brauchbaren Start hin, läßt er doch die Wahl zwischen verschiedenen (Stick-) Steuerungsvarianten und manueller oder automatischer Gangschaltung; gegnerlose Übungsrennen stehen ebenso zur Debatte wie fünf Feuerstühle. Bloß unterscheiden sich die Bikes in ihrer Leistung effektiv genausowenig voneinander wie die neun anschließend zu Gebote stehenden Fahrer. Letztlich ist das aber ohnehin belanglos, denn ohne ein Könnchen Espresso wird jedes Rennen zur Schlummerfahrt: Ein Großteil der Konkurrenz läßt sich gleich zu Beginn abhängen, alle übrigen Kontrahenten heizen erbarmungslos davon und lassen sich nie wieder blicken. Und so düst man ebenso ungestört wie unmotiviert über die zwölf (nur im Practice-Mode frei anwählbaren) Kurse, bewundert immer dieselben Schilder, Bäume und Brücken und wundert sich über nichtgeahndete Crashs und allzu locker erzielte WM-Punkte. Tatorte wie Hockenheim oder Australien sind höchstens anhand der scrollenden Landschafts-Silhouetten im Hintergrund unterscheidbar, ansonsten bringen nur gelegentliche Berg- und Talfahrten Abwechslung in die optische und spielerische Einöde.

Kein Wunder also, daß die anfängliche Begeistung für die pfeilschnelle 3D-Grafik und die nette Musikbegleitung alsbald verfliegt – was Prime Mover fehlt, ist all das, was Biker-Hits wie „Super Hang On", „RVF Honda" oder „No Second Price" haben: Dramatik, Rasanz und Laune. (rl)

PRIME MOVER
(PSYGNOSIS)
MOTORRAD-RENNEN

41% „ENTTÄUSCHEND"

GRAFIK	63%
ANIMATION	73%
MUSIK	71%
SOUND-FX	67%
HANDHABUNG	68%
DAUERSPASS	32%
FÜR FORTGESCHRITTENE	
PREIS	DM 79,-

SPEICHERBEDARF	1 MB	
DISKS/ZWEITFLOPPY	2	JA
HD-INSTALLATION	NEIN	
SPEICHERBAR	HIGHSC/WM-TAB.	
DEUTSCH	ANLEITUNG	

Kostenlose Software

können wir Ihnen leider auch nicht bieten.
Aber viel hat nicht gefehlt -
vergleichen Sie selbst!

AMIGA

SIMULATION / STRATEGIE

Titel		Preis
1869	V	61,99
AA Ancient Art of War i.t.Skies	A	59,99
Airbus A 320 America	V	79,99
Armour - Geddon 2	A	59,99*
Astatin	A	24,99
ATAC	A	???*
A-Train	V	74,99
A-Train Construction Kit	V	36,99
B 17 Flying Fortress	A	62,99
Ballistic Diplomacy	**V**	**33,99**
Battle Team (Battle Isle+Data)	V	64,99
Battle Isle Datadisk 2	A	46,99
Campaign	**V**	**69,99**
Campaign Data Disk	V	39,99
Christoph Kolumbus	V	???*
Civilization	D	68,99
Combat Air Patrol (C.A.P.)	A	59,99*
Delivery Agent	**V**	**33,99**
Der Patrizier	V	64,99
Die Siedler	V	78,99*
Dynatech	V	52,99
Elysium	V	62,99*
F 17 Challenge	A	24,99
F-19 St. Fighter **(ANGEBOT)**	A	36,99
F 117 A Nighthawk	A	62,99
Fallen Empire	V	79,99
Gunship 2000	**A**	**61,99**
Hannibal	V	59,99
History Line 1914 - 1918	V	64,99
Hired Guns	A	59,99*
Kingmaker	V	59,99*
Locomotion	V	38,99
M1 Tank Platoon **(ANGEBOT)**	A	33,99
Mad TV	V	64,99
Mad News	V	62,99*
Overdrive	**A**	**46,99**
Penthouse Hot Num. DeLuxe	**V**	**52,99***
Pinball Dreams	A	52,99
Pinball Fantasies (Dreams 2)	A	52,99
Pirates **(ANGEBOT)**	A	29,99
Populous 2 Plus	A	64,99
Populous 2 Chall. Data Disk	A	30,99
Projekt Terra	A	59,99*
Reach for the Skies	A	52,99
Rome AD 92	A	59,99
Scenario	V	58,99*
Sim City & Popoulus	A	69,99
Sim City Deluxe	A	79,99
Sim City incl. Arch. 1 + Terrain Editor		
Sim Earth	A	79,99
Sim Life	**V**	**79,99**
Steigenberger Hotelmanager	V	46,99
St.Thomas	V	64,99*
Super Sport Challenge	A	64,99
Syndicate	**V**	**56,99**
Transarctica	V	52,99
Viking Fields	A	59,99
War in the Gulf	V	64,99
Wing Com. 1 **(ANGEBOT)**	V	39,99

ROLLENSPIELE / ADVENTURES

Titel		Preis
Bard's Tale Construction Set	A	59,99
Bazooka Sue	V	78,99*
Contraptions	A	36,99*
Das schwarze Auge (1 MB)	V	69,99
Dauhter of Serpents	V	72,99*
Der Schatz im Silbersee	V	???*
Dune 2	V	52,99
Eye of the Beholder 2	V	79,99
Flashback	V	56,99
Gateway to Savage Frontier	V	64,99
Indiana Jones IV	A	79,99
Ishar 2	**V**	**49,99**
Jonathan	V	79,99
Monkey Island 2	V	79,99
Prophecy of the Shadow	V	64,99*
Waxworks	V	59,99
Whale's Voyage	**V**	**59,99**
Ween	V	64,99

SPIELESAMMLUNGEN

Titel		Preis
Adventure Collection (Immortal, Soul Crystal, Spirit of Adventure)	A	59,99
Big Box 2 (Armalyte,Back to the Future 3,Bombuzal, Defenders of the Earth,International Karate*, R-Type, Real Ghostbusters,Shanghaei,Sindbad, TV Sport Football)	A	52,99
Dream Team (3er Sammlung) (Terminator 2, TheSimpson, WWF Wrestlemania)	A	59,99
Fantastic Worlds (Realms, Populous, Mega Lo Mania, Wonderlands, Pirates)	A	72,99
Kings of Adventure (Bargon Attack, Fascination, Gobliins 1)	A	64,99
Lords of Power (Railroad Tycoon, Red Baron, Silent Service 2, The Perfect General)	A	72,99*
Lotus Compilation (Lotus 1, 2 und 3)	A	54,99
Mega Collection (5er Sam.) (u.a. Summer Olympiad, Winter Super Sports)	A	48,99
Megamix (Agony, Leander, Ork)	A	59,99
Mega Lo Mania/First Samurai	A	56,99
Mixed Collection **(Crime Time, Lords of Doom, Return of Medusa, Rolling Ronny, Sarakon)**	**A**	**58,99**
Napoleonics **(Austerlitz, Borodino, Waterloo)**	**A**	**64,99**
No. 2 Collection (Winzer, Space Max, Black Gold)	A	64,99
Space Legends (Elite,Megatraveller,Wing Commander 1)	**A**	**64,99**
The Greatest (Dune, Jimmy White Snooker, Lure of Temptress)	V	52,99

ACTION / GESCHICKLICHKEIT

Titel		Preis
Alien Breed Special Edition	E	24,99
Alien 3	A	44,99*
Alien Breed 2	A	44,99*
Apocalypse	A	44,99*
Aquatic Games	A	52,99
Arabian Nights	A	59,99
Assassin	A	46,99
B.C. Kid	A	46,99
Bills Tomato Game	A	59,99
Blastar	A	46,99
Body Blows	A	44,99
Body Blows Galactic	A	46,99*
Chaos Engine	A	46,99
Chuck Rock 2 - Son of Chuck	A	48,99
Creepers	A	46,99*
Dyna Blaster	A	59,99
Global Gladiators	**A**	**46,99**
Gobliins 2	A	64,99
Human Race - deut.Version	V	64,99
Lemmings 2 -The Tribbes	A	59,99
Liberation-Captive 2	A	52,99*
Lionheart	A	52,99
Mortal Kombat	A	52,99*
Nicky Boom 2	V	59,99
Project X	A	24,99
Qwak	**A**	**27,99**
Special Forces	A	74,99
Space Crusade Pack	A	52,99
Street Fighter 2	A	52,99
Super Hero	A	59,99*
Superfrog	A	44,99
The Lost Vikings	V	64,99
Traps'n'Treasures	A	59,99
Turrican 3	A	46,99*
Uridium 2	A	59,99*
Walker	A	52,99
Woodys World	A	46,99
Yo!Joe!	**A**	**46,99**
Zero	A	59,99*
Zool	A	46,99
Zool 2	A	46,99*

SPORT & Sport - Simulation

Titel		Preis
Anstoss	V	62,99*
Archer Mac L. Pool Billard	A	46,99
Bundesliga Manager Prof.2.0	V	61,99
Eishockey Manager	V	69,99
Formular One Grand Prix	A	69,99
Goal! (v. Dino „Kick off"Dini)	**A**	**49,99**
Hattrick	V	62,99*
Lothar Matthäus Fußball	**V**	**56,99**
Soccer Kid	A	59,99

AMIGA 1200 / 4000

Titel		Preis
1869	V	64,99
Anstoss	V	64,99*
Alien Breed 2	A	52,99*
Body Blows Galactic	A	52,99*
Burntime	V	62,99*
Civiliszation	V	64,99*
Dynatech	V	52,99*
Elysium	V	64,99*
Hattrick!	V	62,99*
Ishar	V	59,99
Ishar 2	V	59,99*
Jurassic Park (Dino Park)	V	56,99*
Kings Quest 6	A	???*
Penthouse Hot Num. DeLuxe	V	52,99*
Robocod	A	46,99
SIM Life	**V**	**76,99**
Soccer Kid	**A**	**59,99***
Transarctica	V	52,99
Trolls	A	46,99
Whale's Voyage	V	59,99
Wing Commander 1	A	59,99*
Zool	A	46,99
Zool 2	A	46,99*

AMIGA CD 32

Titel		Preis
Jurassic Park (Okt./Nov.)	A	59,99*
Pinball Fantasies (Oktober)	A	59,99*
Sensible Soccer (Febr. '94)	A	59,99*
Soccer Kid (Jan./Febr. '94)	A	59,99*
Zool (Okt. Nov.)	A	52,99*

Joysticks

Competition Pro

Artikel	Preis
Mini,schwarz,inkl. 3,5" Disk.Box	24,99
Mini,transparent,inkl. 3,5" Box	29,99
Mini,Special Edition,inkl. 3,5" Box	29,99
Star Mini,transp.-blau, inkl. 3,5" B.	34,99
Standard,schwarz	23,99
Standard,transparent	24,99
Standard,Special Edition	24,99
Star,transparent-blau	34,99
Manix Deck,schwarz	39,99

Hardware

Diskettenlaufwerke

Artikel	Preis
A - 500 intern	139,99
A - 2000 intern	139,99
iTeac oder Sony extern	139,99

Speichererweiterungen

Artikel	Preis
512 KB mit Uhr, abschaltbar	62,99
2 MB mit Uhr, abschaltbar inklusive Gary-Adapter	269,99
A 600 auf 2 MB	129,99

Controller

Artikel	Preis
Roc Hard IDE - Controller mit Ram Option für AMIGA 2000	319,99
AT - 2008 mit RAM Option für Amiga 2000	159,99

Zubehör

Artikel	Preis
Kickstart Umschaltplatine mit Rom 2. XX	109,99
Virus-Control 4.0 dtsch. Version von MSPI	69,99
Viruskiller	9,99

Ram-Bausteine und Festplatten zur Zeit nur mit Tagespreisen handelbar. Deshalb bitte anrufen und den aktuellen Preis erfragen

Weitere Hard- und Software-angebote auf Anfrage.

Versand 99 GmbH
Jülicher Straße 53-55
52249 Eschweiler

Tel. 02403 / 21188
Fax 02403 / 35351

Alle Amiga-Programme benötigen in der Regel 1MB, PC-Programme entsprechend VGA Karte und eine Festplatte. **V** bedeutet komplett deutsche Version. Alle anderen Spiele werden mit eine deutschen Anleitung **A** geliefert (**E**=englische Anleitung). Alle Titel sind sofort lieferbar, nur die mit *gekennzeichneten Produkte waren bei Anzeigenschluß noch nicht vorrätig (bitte nachfragen). Der Versand erfolgt ausschließlich per Nachnahme. Die Versandkosten betragen DM 9,50 zuzüglich Zahlkartengebühr (DM 3,-). Softwarebestellungen ab DM 250,- ohne Versandkosten. Bei Vorkasse per Scheck oder Überweisung bitte Spielepreis zzgl. DM 6,50. Überweisungen auf bitte das Konto Nr.: **1217884 bei der Sparkasse Aachen -Eschweiler, BLZ 391 501 00.** Lieferung ins Ausland nur per Vorkasse zzgl. DM 30,-(Bitte nur Euroschecks). Fordern Sie noch heute unter Angabe Ihres Computertypen **kostenlos und unverbindlich unsere neuesten Preislisten** an. Darin enthalten ist auch ein reichhaltiges Angebot an Joysticks und Hardwarezubehör. **Irrtum und Preisänderungen** vorbehalten. Diese Preisliste ersetzt alle vorherigen. Stand siehe diese Zeitungsauflage.

Preishammer

Jurassic Park 56,99
Deutsche Version

Dogfight 62,99
Deutsche Anleitung

Space Hulk 59,99
Deutsche Anleitung

Burntime 62,99
Deutsche Version

1. Zähneknirschend legst Du also los, und tatsächlich hast Du den ganzen Stapel in gerade mal sieben Stunden abgearbeitet! Na prima, aber wie kommst Du jetzt, Schlag zwei Uhr morgens, nach Hause ins Heim für schwer erziehbare Joker-Mitarbeiter? Wird sich zeigen, und zwar bei der Nummer 27.

2. Was kümmert Dich so ein lächerliches Monster? Du beförderst das Vieh mit einem gekonnten Fußtritt ins himmlische Terrarium, wobei Du Dir auch noch den anderen Fuß verstauchst. Macht nix, schließlich verfügst Du noch über zwei gesunde Hände, die für grobe Arbeiten wie z.B. Gehen bestens geeignet sind. 5 Hitpoints abziehen und weiter bei 22.

3. Du stößt auf einen weiteren, mit Schienen ausgelegten Stollen. Das Rumpeln stammt von einer mit Gestein vollbeladenen Lorenbahn; auf die Lok hat jemand „Zeche zum fröhlichen Zecher" gepinselt. Also, hier bist Du gaaanz falsch – ab zur Nummer 14.

4. Ausweg gibt's in dieser ausweglosen Situation keinen, also

futterst Du erst mal in Ruhe 'ne Tobler-Ohne und suchst dann nach einem Umweg. Prompt findest Du einen, den sogenannten Lüftungsschacht. Du drohst dem Gitter damit, in einen solchen einzubrechen, und das Gitter ist vernünftig genug, Beschädigungen von Bahneigentum vermeiden zu wollen – es gibt den Weg frei auf 40.

5. Ein schweres Schicksal! Jahr um Jahr krabbelst Du durch endlose Schächte, manchmal erblicken Dich Fahrgäste der S-Bahn für einen kurzen Moment durch ihre hellerleuchteten Fenster. Sie wenden sich schaudernd ab und murmeln: „O Gott, ich habe den Kriechenden Holländer gesehen – das soll ja angeblich Unglück bringen!" Zwar bist Du jetzt eine Sagengestalt, doch in diesem sagenhaften Abenteuer hast Du nichts mehr verloren, sorry.

6. Du kannst an der Wand nichts Besonderes entdecken. Wirst wohl die Füße (oder Hände, hähä) bemühen müssen. Ab nach 26.

7. Da steht sie brav auf ihrem Platz, Deine geliebte Hondo Jahrgang 1949 – jahrzehntelang hast Du sie für eine Gelegenheit wie diese gehegt und gepflegt! Dir wird warm ums Herz, und Du schwingst Dich auf das Roß, um damit heimzutuckern, immer Richtung Nummer 13.

8. Während Du den Kerl noch entgeistert anstarrst, öffnet das Mädel versuchsweise ein Auge und murmelt mit schweizerischem Akzent: „Mark & Tauchtnix is' eine Schiß-Firma!" Zum Glück entdeckst Du auf der gegenüberliegenden Seite des Raumes eine weitere Tür, hinter der leises Rumpeln zu hören ist. Bloß weg von den Verrückten und schnell zur 19.

9. Keine Taschenlampe? Da mußt Du würfeln! Wer eine Eins oder Zwei hat, liest bei 42 weiter, die übrigen begeben sich zur 53.

Was würdet Ihr lieber machen: Geburtstag feiern oder Charts auszählen? Feiern? Verständlich, mir geht's genauso. Bloß habt Ihr heute nicht Geburtstag, sondern der Joker – und trotzdem durfte ich die Charts auszählen!

Während ich also schufte und der Rest der Redaktion feiert, dürften bei Software 2000 die Sektkorken knallen: Nicht nur, daß ihr „Eishockey Manager" nun mit deutlichem Abstand an der Spitze der Top Twenty liegt, bei den erfolgreichsten Top Twenty-Games des letzten Jahres („Die großen 10") stellt neuerdings ihr „Bundi" den Spitzenreiter! Fast ebenso erstaunlich, daß sich an Leisuresofts Verkaufsfront satte 11 Games vom letzten Monat in die aktuelle Liste hinüberretten konnten...

Staunen könnte man auch über die Spielesammlung unserer französischen Nachbarn in den „Special Charts", während ein Blick auf die persönlichen Software-Feinde unserer beiden neuen Verlagsgrazien eher ernüchternde Wirkung haben mag – was da so ans Tageslicht schleimt, ist wahrlich geeignet, den Sekt sauer werden zu lassen! Und damit Ihr schon mal wißt, wer im Dezember den Soft-Müll auf diese Seiten kippt, sei hiermit verraten, daß sich im Advent das Verwaltungsmädel Christine und Karl-Assistent Ulli als Umheftverschmutzer betätigen. Gut zu wissen, daß wir dann auch Erfreulicheres präsentieren werden, etwa eine Zusammenstellung der besten erhältlichen Games von kleineren englischsprachigen Herstellern. Noch besser (und noch erfreulicher), daß jetzt und hier wieder drei geniale Programme verlost werden, nämlich:

1 x Whale's Voyage für A1200
1 x Eye of the Beholder 2
1 x Utopia Data Disk

Dafür wollen wir aber was sehen, also Hosen runter! Nehmt das bloß nicht zu wörtlich, denn die Hosen sollt Ihr nur herunterlassen, was Eure aktuellen Lieblingsgames betrifft. Teilt sie uns auf einem Kärtchen mit und schreibt ruhig auch dazu, welche Siegesprämie Ihr gerne hättet, falls wir ausgerechnet Eure Postkarte aus allen Einsendungen fischen sollten. Beim Stichwort „Siegesprämie" wäre übrigens ein herzhafter Tusch für Hans Diewald aus Vilshofen fällig, handelt es sich beim Reisewal doch um eine edle Spende des besagten Herrn. Also Hansi: Tatatataaaaaa!!!

Nun fehlt zwar mit unserer Adresse noch das Allerwichtigste, aber wenn ich schon nicht feiern darf, warum sollt Ihr dann gewinnen? Weil Ihr mehr seid? Weil letztlich Ihr meinen Lebensunterhalt bezahlt?? Weil sonst Brork die Keule schwingt??? Schon gut, hier kommt sie:

Joker Verlag
„Up & Down"
Bretonischer Ring 2
85630 Grasbrunn

DIE ERHÄLTLICHEN TOP-GAMES AUS FRANKREICH

1.	CRUISE FOR A CORPSE (Delphine)	90%
2.	FLASHBACK (Delphine)	86%
3.	B.A.T. 2 (UBI Soft)	85%
4.	ANOTHER WORLD (Delphine)	81%
5.	TRANSARCTICA (Silmarils)	77%
6.	GOBLIINS 2 (Coktel Vision)	72%
7.	ISHAR 2 (Silmarils)	72%
8.	NICKY 2 (Microids)	68%
9.	WEEN (Coktel Vision)	68%
10.	NICKY BOOM (Microids)	64%

DIE GROSSEN 10

1.	(2)	BUNDESLIGA MANAGER PROF.	37
2.	(1)	MONKEY ISLAND II	35
3.	(3)	INDIANA JONES IV	29
4.	(6)	WING COMMANDER	10
5.	(5)	PINBALL DREAMS	9
6.	(9)	EISHOCKEY MANAGER	9
7.	(4)	MONKEY ISLAND	6
8.	(7)	MAD TV	5
9.	(8)	LOTUS III	4
10.	(-)	POPULOUS II	2

TOP SELLER DES JAHRES

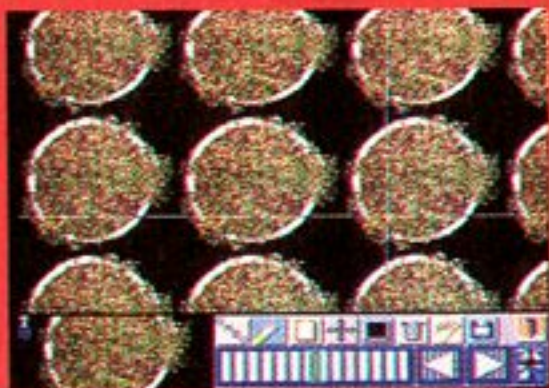
1.(6)	WING COMMANDER
2.(2)	HISTORYLINE
3.(3)	PINBALL FANTASIES
4.(4)	INDIANA JONES IV
5.(7)	LEMMINGS 2
6.(1)	DER PATRIZIER
7.(8)	EISHOCKEY MANAGER
8. (-)	SENSIBLE SOCCER 92/93
9. (-)	STREET FIGHTER 2
10.(10)	LOTUS III

PERSONAL HIT SHIT

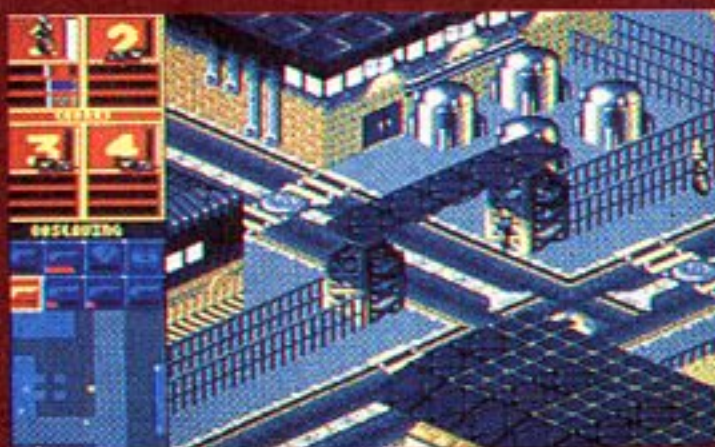
Dorli

1. DIGITAL DUNGEON
2. JUNGLE BOY
3. SHUTTLE
4. AIR WARRIOR
5. BRAVO ROMEO DELTA

Waltraud

1. OMAR SHARIF'S BRIDGE
2. FLY HARDER
3. DICK TRACY
4. TEN-GAI
5. SHUTTLE

TOP TWENTY

1.	(5)	EISHOCKEY MANAGER
2.	(1)	INDIANA JONES IV
3.	(3)	BUNDESLIGA MANAGER PROF.
4.	(17)	CHAOS ENGINE
5.	(2)	WING COMMANDER
6.	(4)	MONKEY ISLAND II
7.	(11)	CIVILIZATION
8.	(9)	PINBALL FANTASIES
9.	(10)	LIONHEART
10.	(6)	MAD TV
11.	(-)	FLASHBACK
12.	(7)	SENSIBLE SOCCER
13.	(14)	LEMMINGS 2
14.	(16)	LOTUS III
15.	(20)	GOAL!
16.	(13)	DESERT STRIKE
17.	(8)	HISTORYLINE
18.	(12)	STREET FIGHTER 2
19.	(-)	SYNDICATE
20.	(-)	WHALE'S VOYAGE

TOP SELLER

1.	(3)	SYNDICATE
2.	(-)	YO! JOE!
3.	(1)	WING COMMANDER
4.	(4)	GOAL!
5.	(6)	FLASHBACK
6.	(2)	DUNE 2
7.	(8)	GUNSHIP 2000
8.	(15)	STREET FIGHTER 2
9.	(-)	GLOBAL GLADIATORS
10.	(-)	WOODY'S WORLD
11.	(14)	BUNDESLIGA MANAGER PROF.
12.	(9)	EISHOCKEY MANAGER
13.	(-)	NAPOLEONICS
14.	(-)	F17 CHALLENGE
15.	(-)	ALIEN BREED SPECIAL
16.	(-)	LEMMINGS 2
17.	(-)	NIPPON SAFES INC.
18.	(-)	HISTORYLINE & CD
19.	(7)	ISHAR 2
20.	(16)	BATTLE ISLE DATA 2

Wie schon vor längerer Zeit angedroht, plaudert unser Szene-Maulwurf Dr. Freak heute ein paar zusätzliche Infos über das neue Softwaregesetz, die Konsolenszene und weitere Insidernews von allgemeinem Interesse aus!

Daß unser Urheberrecht seit einigen Monaten auch Computerprogramme in seinen Schutzbereich aufgenommen hat, wißt Ihr bereits. Aber was heißt das für den Privatmann? Es bedeutet vor allem, daß ihm das Anlegen einer Sicherungskopie nun erst mal grundsätzlich verboten ist! Freilich kennt diese herbe Regel ihre Ausnahmen, die erste wäre: Der Hersteller erlaubt es. Ausnahme zwei: Der Hersteller ist zwar bockig, aber „die Erstellung einer Sicherungskopie ist für die Sicherung künftiger Benutzung erforderlich", wie es Paragraph 69 d Absatz II des neugefaßten Gesetzes so unnachahmlich formuliert. Doch was hier auf den ersten Blick so eindeutig erscheint, ist auf den zweiten ganz schön zweideutig…

Bei der Auslegung dieser Bestimmung muß man nämlich zwei Erfahrungstatsachen ins Kalkül ziehen: Der Gesetzgeber nimmt es immer ziemlich genau mit dem, was er sagt bzw. schreibt – und er hat nicht die geringste Ahnung von der seltsamen Welt der Bits & Bytes. Demnach dürfte man wirklich nur *eine* Sicherungskopie machen, die unbedingt *erforderlich* ist. Soweit zur Genauigkeit, in puncto Praxisnähe tauchen spätestens dann Probleme auf, wenn Festplattenbesitzer ein Backup machen wollen – und damit die Programme auf ihrer Harddisk ja bereits zum zweitenmal sichern. Keine Ahnung, wie engstirnig oder großzügig die Gerichte diese Vorschrift zukünftig interpretieren werden, man kann nur hoffen, daß sie eine vernünftige Lösung finden. Am Alpenrand sei vermerkt, daß seit März dieses Jahres in Österreich eine ganz ähnliche Rechtslage herrscht, die güldenen Zeiten für Raubkopierer sind inzwischen also auch bei unseren Nachbarn Vergangenheit.

Von der Theorie zu zwei Fällen aus der (internationalen) Praxis: Ein Gericht in Melbourne verurteilte den 23jährigen Australier, der im Februar 1990 den NASA-Rechner einen Tag lang lahmgelegt hatte, zu 300 Stunden gemeinnütziger Arbeit, die für sechs Monate zur Bewährung ausgesetzt wurden. Auch in England stand ein 19jähriger Hacker vor Gericht, der u.a. in die Computeranlage des Weißen Hauses, der Financial Times-Redaktion und last not least des Zoos in Tokio eingedrungen war. Zur allgemeinen Überraschung endete das zweiwöchige Verfahren mit einem Freispruch, weil der junge Mann keinerlei (menschliche) Freunde habe und von einer geradezu „pathologischen Besessenheit" gegenüber Computern befallen sei. Und nach Ansicht der englischen Richter ist so was der Abhängigkeit von Heroin gleichzusetzen…

Nun zu etwas völlig anderem: Die Konsolen-Piraten werden immer professioneller und statten ihre Cracks jetzt oft auch mit Trainern aus; per Cross-Assembler werden sogar auf dem PC erstellte Intros eingebaut. Ja, es gibt schon Boards, die garantieren, wirklich jedes neue Super Nintendo-Modul zu bekommen – der seit „Super Mario All Stars" eingebaute Kopierschutz stellt dabei scheinbar kein großes Hindernis dar. Dadurch sind auch die Verkaufszahlen jener Hardware-Module sprunghaft angestiegen, die man zum Abspielen der (auf Disk vorliegenden) Raubkopien benötigt. Interessanterweise finden diese Geräte vor allem in Deutschland reißenden Absatz – allerdings fast nur unter dem Ladentisch, weil keiner so genau weiß, ob die Dinger jetzt (noch) legal sind oder nicht. In Amerika ist die Rechtslage ebenfalls reichlich unklar, aber „sicherheitshalber" hat das FBI dort schon mal (angeblich auf das Betreiben von Sega und Nintendo hin) die Lagerbestände der Vertreiber beschlagnahmt.

In der Abteilung Absonderliches & Rätselhaftes stoßen wir auf das Raubkopieren von Büchern, das in digitaler Form anscheinend langsam wieder populär wird: Sowohl den medizinischen Aufklärungsreport „Bittere Pillen" als auch die „Hitchhiker"-Trilogie von Douglas Adams gibt's inzwischen illegal auf Disk. Schließlich und endlich sollt Ihr noch die neueste Heldentat unserer geliebten „Tanja" erfahren, die mit ihren sattsam bekannten Serienbriefen seit Jahr und Tag die Leute traktiert. Auch unseren Leser Oliver C. hat sie kürzlich in kaum verhüllter Form zum Austausch von Raubkopien aufgefordert – die Adresse hat sie aus einer Kleinanzeige, in der er seinen Amiga zum Verkauf anbot! Fehlt nur noch, daß sich der Lockspitzel demnächst auch auf die Todesanzeigen stürzt…

Befürchtet voller Grauen Euer

PD-

Treue Leser kennen Udo Drükes bildhübsche Beiträge zur Joker Galerie – jetzt sollt Ihr den vielseitigen Mann von einer weiteren Seite kennenlernen: Seine eigenhändig erstellte Nordlicht-Serie hat nämlich nicht nur dem Auge viel zu bieten!

Für Sternenflieger: Captain Starfleet

Für Kellerkinder: Mr. Brownstone

Für Umweltschützer: Grau oder Grün 2.0

Die Disk mit der Aufschrift **Spiele 10-8** hält schon mal ein feines Betätigungsfeld für Fans komplexer Weltraum-Strategicals bereit: Bei **Captain Starfleet** harren (fast) unendliche Weiten der Erforschung, die Sternenkarte umfaßt immerhin mehrere hundert Planeten. Auch wenn die meisten davon unbewohnt sind, bleibt doch einiges zu tun; man trifft auf Menschen-Kolonien, fiese Aliens oder gefährliche Meteoritenstürme, bei denen man in einer Actionsequenz sein Können als Raumpilot unter Beweis stellen kann. An Abwechslung mangelt es also nicht, und die Präsentation mit 3D-Sternenflügen, netten Zwischengrafiken, hörenswerter Musikbegleitung und gelungener Maussteuerung ist ohnehin vom Feinsten. Traumschiff Entenmais in der PD-Fassung sozusagen...

Ein paar Nummern weiter, auf der **Spiele 11-3**, werden dann die Grübel-Aktionisten mit einem „Boulder Dash"-Klon feinster Kajüte bedient. Anders als beim Original steuert man hier keinen Bergarbeiter, sondern eine Art Maulwurf durch unterirdische Gänge, sonst blieb alles beim alten: Man sammelt Türschlüssel auf, geht feindlichen Biestern aus dem Weg oder tüftelt solange an Schaltern und Toren herum, bis der Weg zum Ausgang endlich frei ist. Es fehlen weder Sammel-Diamanten noch launige Knobeleien unter Zeitdruck, und so spielt sich **Mr. Brownstone** alles in allem recht spaßig. Das Gameplay ist halt einfach zeitlos gut, zumal die Programmierer Schwierigkeitsgrad und Steuerung fein hinbekommen haben. Okay, die Grafik ist herzlich farblos, und Sound-FX sind Mangelware, doch dafür läßt sich das Game auf die Festplatte nageln, und ein Paßwortsystem sorgt für Wühl-Erfolge – warum also nicht mal reinbuddeln?

Dem Erhalt der Natur ist die **Spiele 11-5** gewidmet, weshalb der Spieler in **Grau oder Grün 2.0** sein Bildschirm-Ego per Maus-/Iconsteuerung durch die aus der Vogelperspektive gezeigte Landschaft steuert, um Marienkäfer zu retten, Müll in Sammelcontainer zu werfen, Windräder in Betrieb zu setzen und dergleichen gute Werke mehr zu tun. Dabei sollte er dreckigen Autobahnen und strahlenden Atomkraftwerken tunlichst nicht zu nahe kommen, andernfalls droht (fast wie im richtigen Leben...) Verlust von Lebensenergie. All das vermag aufgrund der großen und bei jedem Spielstart neu gestalteten Welt recht lange zu unterhalten, auch herrscht kein Mangel an Optionen: Man darf sein wahlweise weibliches oder männliches Sprite taufen, sich für eines von zwei Musikstücken entscheiden, die Highscoretabelle speichern und vieles mehr. Daneben gibt's noch eine tolle Optik sowie eine tadellose Steuerung, so daß sich die paar Shareware-Märker durchaus bezahlt machen.

Weniger friedliebend geht's auf der **Spiele 11-6** zu, schließlich

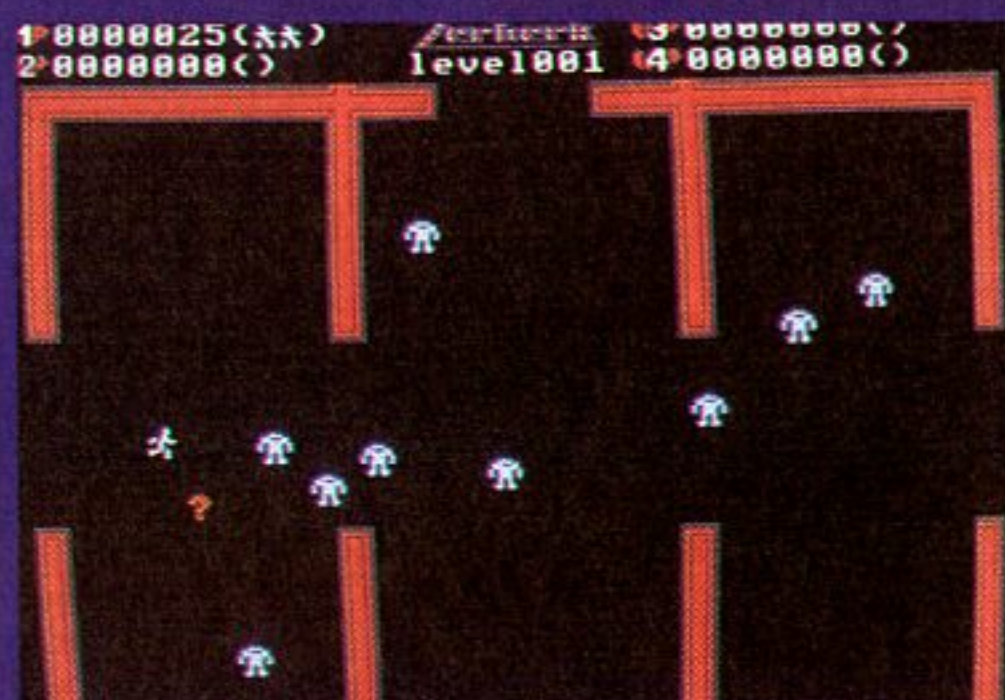
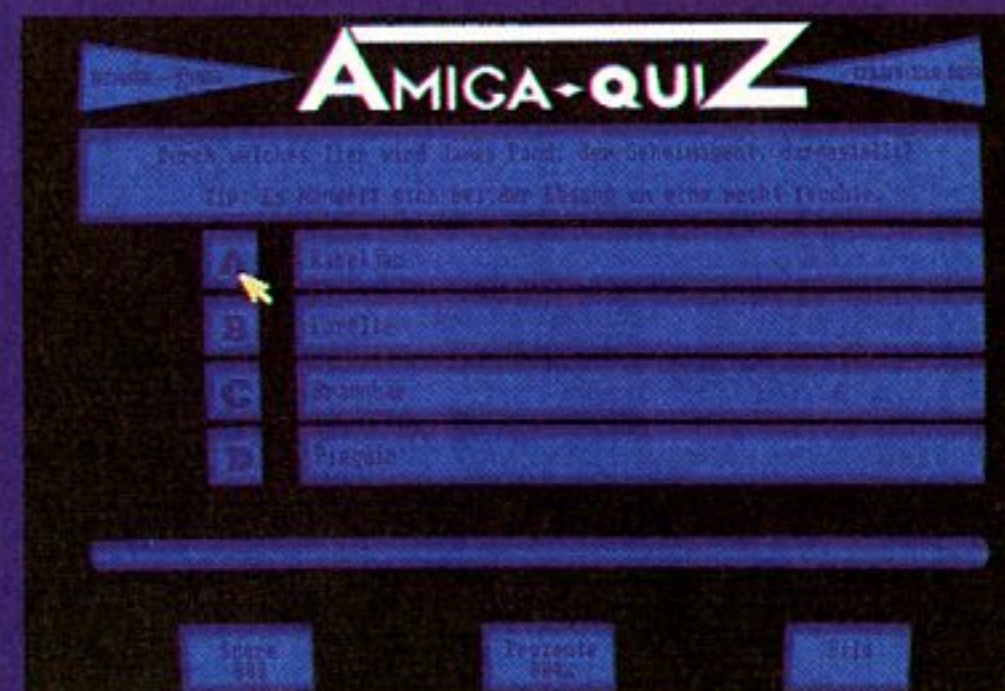
ist bei **Blaster** hektische Weltraum-Action à la „Galaxians" angesagt. Wie anno dunnemals steuert man seinen Raumer am unteren Bildrand entlang, während von oben, von den Seiten und manchmal auch von unten Dutzende von Gegnern anstürmen. Dabei beeindrucken manche der Vorbeiflieger durch imposante Größe, andere lassen ganze Batterien von Projektilen auf den Spieler los. Der jedoch ist den Attacken nicht ganz hilflos ausgeliefert: Die Standardwumme läßt sich durch Extra-Icons zur schlagkräftigen Autofeuer-Megawaffe ausbauen, und der Schwierigkeitsgrad ist in drei Stufen variierbar. Als Zugabe wurde noch ein kleiner Tetris-Klon eingebaut, ansonsten darf man sich auf nicht eben bunte, dafür aber pfeilschnelle Grafik sowie „bombige" Sound-FX freuen. Also genau das richtige, um sich mal ein bißchen abzureagieren.

Wieder zwei Nummern später, auf der **Spiele 11-8**, wird ebenfalls munter geballert; bei **Zerberk** kommen die Fans des Uralt-Spielautomaten „Berzerk" auf ihre Kosten – nomo est omo, wie Tante Klementine immer sagt. In dieser nahezu originalgetreuen Umsetzung steuern bis zu vier Spieler ihren Kämpfer abwechselnd durch ein Labyrinth voller Robbis, die es durch gezielten Beschuß zu erledigen gilt. Zu Beginn geben die Blechkumpels noch gute, weil kaum bewegte Ziele ab, aber in späteren Abschnitten wird's haarig: Da sind die Wände bei Berührung tödlich, und wahre Robot-Horden fallen gleichzeitig über den Helden her; nur gut, daß immer wieder Fragezeichen bereitliegen, die bei Anschuß alle Gegner vom Screen fegen. Wie gesagt, die Grafik sieht höchst „original" aus, und Sound gibt's kaum, aber für ein paar gepflegte Ballerrunden ist das Teil allemal gut.

Unser heutiges Schlußlicht im Nordlicht stellt die Folge **Spiele 12-3**, wo versierte Zocker ihr Wissen unter Beweis stellen dürfen – genau, **Amiga-Quiz** ist eine Art „Trivial Pursuit" rund um Amiga-Games! Spieltechnisch geht das so vor sich: Der Rechner stellt Fragen wie z.B. „Wie viele Disketten hat das Game XY?" und gibt zugleich vier mögliche Antworten vor, von denen eine per Mausklick ausgewählt wird. War's die falsche, macht sich das Programm durch akustische Signale wie Klospülung oder fieses Gekicher bemerkbar, während sich andernfalls aus dem zunächst schwarzen Hintergrund allmählich ein Digi-Bild schält. Der Fragenkatalog ist umfangreich genug für einige Stunden Solo-Spaß, ein Mehr-Spieler-Modus fehlt leider. Das ist schade, denn vor befreundeten Mitwissern hätte man mit seinen Fachkenntnissen halt viel besser angeben können...

So, bei dieser Auswahl war wirklich für jeden Geschmack etwas dabei, stimmt's? Und damit auch jeder Geldbeutel mithalten kann, will das Nordlicht-Team nur drei Märker pro Disk haben, dazu kommen noch Versandkosten in Höhe von vier Mark. Übrigens laufen die Programme auf praktisch allen Amigas, lediglich „Captain Starfleet" stellt sich am A600 bzw. A1200/4000 etwas zickig an, wogegen sich „Mr. Brownstone" gerade auf schnellen Rechnern nahezu unspielbar flott durchs Erdreich wühlt. (rl)

BEZUG:
Gaby & Udo Drüke
Alter Fischerspfad 10
26506 Norden
Tel.: 04931/167222

Für Ballerknaller: Blaster

Für Irrläufer: Zerberk

Für Besserwisser: Amiga-Quiz

HUNDE WOLLEN EWIG FLIEGEN!

DER WETTBEWERB FÜR HIMMELSSTÜRMER

Wenn zwei Flughunde miteinander kämpfen, ist das noch lange kein „Dogfight" – schon weil die ungewöhnliche Fledermausart immer seltener wird, während wir von dem ungewöhnlichen MicroProse-Flugi genügend Exemplare haben, um sie unter Euch zu verlosen!

Aber es gibt noch andere Unterschiede, denn wer interessiert sich schon ernsthaft für die Duelle artengeschützter Flattermänner? Höchstens Batman, aber der läuft ja auch in Strumpfhosen herum. Duellfreudige Amiga-Piloten hingegen tragen nur selten derartige Beinkleider, interessieren sich aber garantiert für die feine PC-Konvertierung des jüngsten Streichs der amerikanischen Simulationsprofis, stimmt`s? Zumal bei dieser Flugsimulation der etwas anderen Art spannende Luftkämpfe gegen bis zu fünf Computergegner, sechs Szenarien und ein rundes Dutzend verschiedener Fluggeräte warten! Wer daran zweifelt, soll doch bitte den Test in dieser Ausgabe nachlesen, für die Kurzentschlossenen und Gläubigen unter Euch haben wir dafür nun eine wahnsinnig spannende

PREISFRAGE:

WIE LAUTET DER WIRKLICHE NAME DES „Roten Barons"?

Wer weiß, wie der adelige Flughund aus dem Ersten Weltkrieg hieß, notiert die Antwort bitte umgehend auf ein Postkärtchen, das bis zum 15.11.1993 (Einsendeschluß!) in unseren Redaktionshangar eintrudeln muß. Start-, Flug-, Lande- und ein generelles Teilnahmeverbot haben lediglich der Rechtsweg sowie die Mitarbeiter von MicroProse und die des Joker Verlags. Der Rest der Menschheit darf sich dagegen mit etwas Glück schon bald über seinen ganz persönlichen Dogfight freuen, wobei der erste Pilot sogar ein vom Entwicklerteam signiertes Exemplar bekommt! In diesem Sinne wünschen wir Euch allzeit guten Flug...

JOKER VERLAG
„HIMMELSSTÜRMER-WETTBEWERB"
BRETONISCHER RING 2
D-85630 GRASBRUNN

1. Preis

EIN HANDSIGNIERTES „DOGFIGHT"

2.-30. Preis

JE EINMAL „DOGFIGHT"

Ruhmeshalle

Up & Down

Fleißig, wie Ihr seid, habt Ihr uns haufenweise Kärtchen mit Euren Lieblingsgames geschickt, und fleißig, wie selbst wir mitunter sind, haben wir fast sofort drei Spiele verlost. Morph bekommt
Andreas Frohna, Bad Elster
War in the Gulf geht an
Markus Jakob, Schaafheim
Mit Waxworks gepflegt gruseln wird sich
Arnaud Kolbe, Bornheim

Stromausfall

Spielerisches Neuland mit Atmosfear, dem ersten Video-Brettspiel der Welt, betritt
Igor Vucinic, Rinteln
Per Spiel des Friedens die böse Welt verbessern darf
Peter Erhardt, Stuttgart

Seitenhiebe

Während Brigitta immer noch sinniert, welche Empfehlung hinsichtlich ihrer Haarfarbe sie denn nun beherzigen sollte, machen wir uns schon mal daran, Daisy einzufärben...pardon, wollten sagen, die Preise zu verteilen. Voilà, die Würfel sind gefallen: Der Cowboyhut steht wirklich gut
Dirk Messerer, Hannover
Mit dem Hämmerchen das Sparschwein zerdeppert
Karsten Mäke, Dessau
Ein Brigitta-Urlaubsfoto mit persönlicher Brigitta-Widmung bekommt
Matthias Jülich, Grevenbroich

Kicker Cup

Die Schlacht wäre geschlagen, gehen wir also über zur Preisverleihung. Mit B-17 Flying Fortress durch die Lüfte schwirrt
Andreas Klawikowski, Duisburg
Im flotten Joker-Shirt ziehen bewundernde Blicke auf sich
Frank Schubert, Bielefeld
Marcel Schmutzler, Herdecke
Peter Bulisch, Hohenbrück
Sammeln macht Freude mit dem Joker-Sammelordner, die erfreuten Sammler sind
André Schmiedel, Keltern
David Okon, Berlin
Sebastian Grupe, Celle

Burntime Wettbewerb

Das Kürzel für das berüchtigte Treibgas lautet FCKW, und genau das wollten wir auf Euren Postkärtchen lesen. Der glückliche Gewinner einer Wochenendreise für zwei Personen zu Max Design in Schladming ist
Jürgen Singer, Zirndorf
Je ein handsigniertes Exemplar von Burntime bekommen
Ingo Traber, Emmingen
Markus Abascal, Erzhausen
Dennis Erkelenz, Westerland
Tim Franz, Steinhagen
Markus Grabiger, Angelburg
Uwe Zarpentin, Wismar
René Grams, Gorxheimertal
Gunar Herrmann, Olbernhau
Margarete Klaus, Wiesloch
Immo Köster, Zülpich
Jens Kumpfmüller, Dranske
Roland May, Uttenreuth
Bekir Melikoglu, Heilbronn
Philipp A. Müller, CH-Zürich
Ines Stern, Rostock
Jan Uhlmann, Norderstedt
Thomas Wudarski, Rostock
Jürgen Brei, Rastatt
Daniel de Bruycker, München
Boris Chieduch, Bramsche
Alexander Eichhammer, München
Mark Farnady, Stuttgart
Hans Joachim Gabel, Ober-Flörsheim
Patrick Gade, Langenfeld
Heiko Hölzer, Dorten
Peter Hofmann, Radebeul
Ralf Hützen, Düsseldorf
Oliver Jobs, Berlin
J. Kloske, Donauwörth

Abo-Lotto

Je ein Amiga-Spiel erhalten als Dankeschön
Kd. 4570, Christian Schulz
Kd. 9768, Michael Schwarz
Kd. 10376, Thomas Zizlsberger

Alsdann, ein dreifach Hoch auf alle Gewinner und viel Spaß mit den Preisen!

DEMO Galerie

Alte Bauernregel: Wenn's im November stürmt und schneit, ist der Winter nicht mehr weit. Neue Jokerregel: November hin und Bauern her, von schicken Demos will man immer mehr! Dann kommen wir mal regelrecht zur Sache...

EXTENSION

Hämmernder Techno-Sound ist das hervorstechendste Markenzeichen von Pygmy Project, deren Demo von einer verchromten Lady eingeleitet wird. Nach einem Dot-Tunnel kann man zusehen, wie der Demotitel von einem Würfel bedrängt wird, dann steht ein Flug über Dot-Landschaften an, und ein verschachtelter Quader gibt sich die Ehre. Als nächstes flitzt man durch die Straßen einer 3D-Stadt und ist Zeuge, wie Diamanten effektvolle Schatten auf Vektor-Körper werfen; erst danach legt die Musik eine Verschnaufpause ein und läßt den Betrachter gemütlich über einer hell erleuchteten City schweben. Zum Schluß bestreuen die Macher noch einen Vektor-Würfel mit Sand und beenden ihre Show mit einigen Gruß- und Infoseiten. Doch, war schon ein Erlebnis!

NEURAL ASSAULT

Bei Rage steht zunächst ein Kinobesuch am Terminkalender, und bereits im Vorfilm geben sich die irrsten Effekte auf dem Bildschirm die elektronische Hand: Unterbrochen von einigen tollen Grafiken zoomen Köpfe heran, 3D-Amigas samt Monitor rauschen über den Screen, und Zahnpasta wirbelt durch die Gegend. Kaum ist der Synthi-Sound etwas sanfter geworden, darf man im kurzen Hauptfilm Darth Vader bewundern, der auf einer Raumstation eine Pinkelpause einlegt! Damit schließt das Filmtheater seine Pforten, man bummelt noch durch die Vektor-Stadt und begegnet allerlei interessanten 3D-Objekten. Erst eine Raytracing-Grafik mit der obligaten Scrollbotschaft entläßt den inzwischen abgehobenen Betrachter wieder auf den harten Boden der Realität.

BOUNDLESS VOID

Das Logo von Nemol weist zwar Ähnlichkeiten mit dem einer anderen Gruppe auf, aber den defekten Cyborg sieht man sonst nirgendwo. Beim Titel hat man es spannend gemacht, zieht doch erst mal ein Stern seinen Schweif über den Screen, dann legen Vektor-Bälle ein Ballett aufs Parkett, und erst dann ist eine Mini-Grafik mit dem Schriftzug zu sehen. Jetzt haben Robo-Ladies ihren effektvollen Auftritt, die Grafik einer weiteren Dame markiert die Halbzeit. Im folgenden branden Dot-Wellen und ein Angriff wilder Orks über den Schirm, riesige Dot-Körper ziehen am Betrachter vorüber, und das Logo zoomt nochmals herein, nur um in Sekunden zu zerfallen. RGB-Plasmen, Dot-Gesichter und die Kontaktadresse kündigen das Finale an, mit einem Apfelmännchen fällt dann der Vorhang.

SUBTLE SHADES

Während das Logo von Nuance von einem Drachen vorgestellt wird, wird der Titel des Demos von einer bewaffneten Schönheit bewacht. Im Anschluß wirbeln Riesenbälle über den Screen, die von scrollenden Infos verdrängt werden; der Rutsch durch verschlungene Dot-Röhren ist schließlich ebenso sehenswert wie eine sich drehende und zoomende Scrollschrift. Jetzt ist der Zeitpunkt für Kontaktadressen der Gruppenmitglieder gekommen, ein Dot-Ball mutiert munter vor sich hin, und Glühwürmchen schwärmen durch die digitale Nacht. Nachdem auch noch ein Frauengesicht über den Bildschirm gedreht und vergrößert wurde und Batman seinen Gastauftritt hatte, klingt das von abwechslungsreicher Synthi-Musik begleitete Spektakel mit letzten Scroll-Infos endgültig aus.

REGEL NR. 1

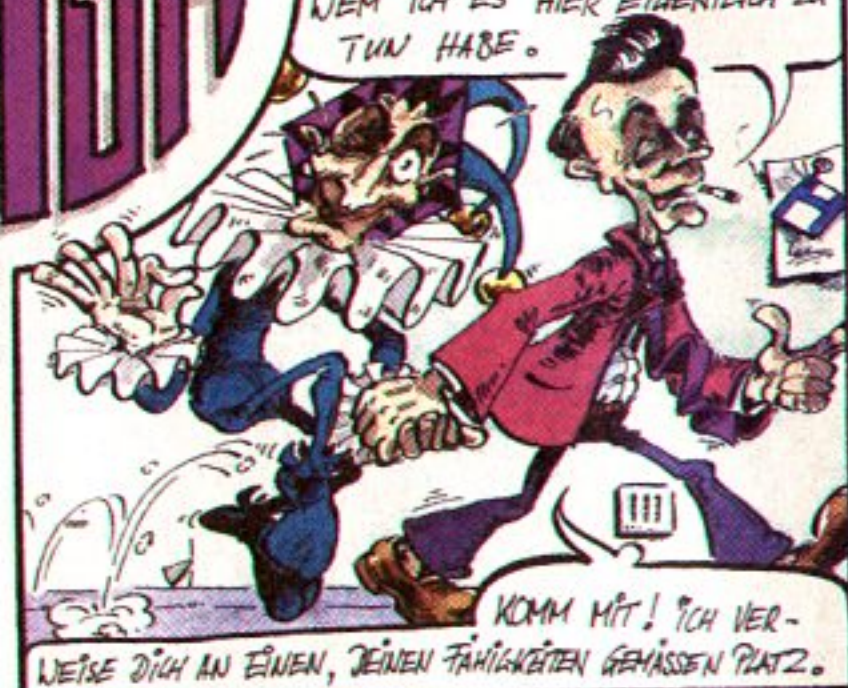
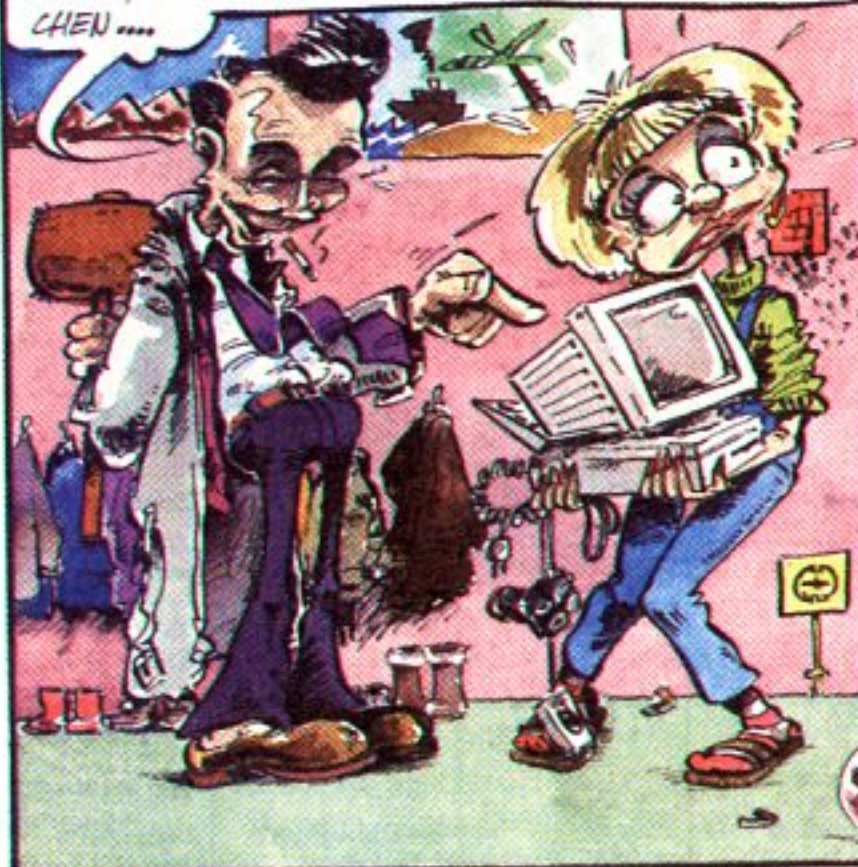
…für Bauern, den Joker und alle anderen Demo-Fans lautet wie immer: Wer sich seinen Favoriten ins Haus holen möchte, sollte zunächst anhand der Tabelle checken, was das kostet, wie viele Disks man bekommt, wohin man sich wenden muß und ob sich das Teil auch mit der privaten „Freundin" verträgt. Regel Nummer zwei lautet wie immer: Viel Spaß damit! (rf)

Titel	lauffähig auf	Preis Lieferumfang	Bezug
Extension	allen Amigas ab 1 MB RAM	4,– DM + 6,50 für Porto und Verpackung 1 Disk	Mallander Soft Römerstr. 29 46395 Bocholt Tel.: 02871/185115
Neural Assault	allen Amigas ab 1 MB RAM	4,– DM + 6,50 für Porto und Verpackung 1 Disk	Mallander Soft Römerstr. 29 46395 Bocholt Tel.: 02871/185115
Boundless Void	allen Amigas ab 1 MB RAM 1200er: Disable Cache	3,– DM + Porto 1 Disk	Nordlicht Amiga PD-Service Alter Fischerpfad 10 26506 Norden/Neustadt
Subtle Shades	allen Amigas ab 1 MB RAM	2,50 DM + Porto 1 Disk	CC-Soft Peterstr. 2 55278 Uelversheim Tel.: 06249/2423

The unbelievable AMIGA Joker

WAS! SOOOVIEL ARBEIT?!!!
MICHAEL, DU ÜBERFORDERST MICH HEILLOS, DAS SCHAFFE ICH NIE! NIEMALS! OH WEH! OH ACH! ICH ARMER KLEINER!

DU HAST VÖLLIG RECHT. ICH VERGESSE EINFACH IMMER WIEDER, MIT WEM ICH ES HIER EIGENTLICH ZU TUN HABE.

!!!

KOMM MIT! ICH VERWEISE DICH AN EINEN, DEINEN FÄHIGKEITEN GEMÄSSEN PLATZ.

Erotik Dreams

Erleben Sie die schönsten Hits der besten Erotik- und Pornoshows der letzten Zeit. Und das in bester Fotoqualität. Brisante Stellungen für harte Männer lassen die richtige Stimmung aufkommen. Bitte legen Sie bei Ihrer Bestellung eine Kopie Ihres Ausweises oder eines anderen Altersnachweises bei. Der Versand erfolgt **diskret in neutraler Verpackung!**

Super Hit

Erotik Dreams (10 Disks) Best.-Nr. P005 39,- DM
Erotik Dreams plus (15 Disks) Best.-Nr. P006 69,- DM

Schmaus Paket

Do the Bartman (Viele Simpsons-Bilder, freche Simpsons-Sprüche und natürlich das Lied), Creep Show (Knallige und sehr gruselige Horrorshow), Crazy Comics, The Simpsons (Tolle Trickfilme), Museum (Alcatraz bietet brillante Bilder wie "Astronauten" mit Musikuntermalung), Techno Track II (Technomusik mit musiksynchronem Grafikpower), Gravenreuth (Bilder von seinem Grab), Manta Witze, Beverly Hills 90210 (Mit original Musik und fotorealistische Bilder der Schauspieler), und mehr...

Best.-Nr. P017 39,- DM

Das bieten nur wir:

- Alles Exklusivprodukte, die nur bei uns zu bekommen sind.
- Brandneue Software direkt vom Programmierer oder von internationalen Copy-Partys!
- Meist deutsche Programme.
- Deutsche Service-Anleitungen.
- 100% Virenschutz.
- Garantierter 24h-Liefertakt.
- Alle Disketten sind selbststartend.
- Alle Disketten sind auch für Einsteiger geeignet.
- Jeden Monat komplette Aktualisierung.
- Geprüfte Qualitätsdisketten.
- Volle Error-Freiheit durch 4-Fach Quadra-Hyping-Copy.

Mallander Computersoftware

Römerstr. 29 46395 Bocholt

Sofortbestellung 02871 / 18 51 15

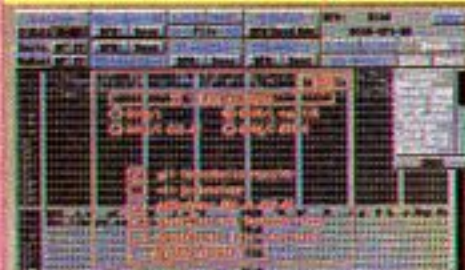
24-Stunden-Lieferservice bis direkt vor Ihrer Haustür

FAX: 02871 / 18 61 50

Bestellen Sie formlos per Brief/Postkarte, rufen Sie uns an oder schicken Sie uns ein Fax. Bestellungen bis **15:00 Uhr** werden noch am selben Tag abgeschickt

Versandkosten:

Inland Vorkasse:	5,- DM
Inland Nachnahme:	8,- DM
Ausland NUR Vorkasse:	15,- DM

Viruskiller Pack perfect

Virus Checker (Wacht ständig während des Arbeitens im Hintergrund), Schwarzkopfkiller (Der einzige Sofortkiller gegen den gefährlichen Saddam-Virus, repariert auch zerstörte Disks), BootX, VT-Schutz (Virus Tool - siehe Foto), Virus Workshop (Ganz neuartiges Schutzprogramm gegen über 350 Viren direkt aus der Hackerszene)! Dazu gibt's über **200 Seiten Informationen** über alle Viren: Erkennen von Viren; arbeitsweise der Viren und reparieren von Datenzerstörungen.

Immer alles aktuell.

Best.-Nr. P018 29,- DM

Repair Pack

Irgendwann ist's jedem mal passiert: Plötzlich ist ein sehr wichtiges Programm nicht mehr lesbar, ob durch Staub oder durch einen Virus zerstört: Jetzt muß man das Repair-Pack zur Hand haben! Mit Speed-Test, Fix-Disk, Sys-Info, Amiga-Backup (Festplattensicherung), Restaurierung, MIPS und Disk Salve II können Sie versehentlich formatierte Disks oder gelöschte Files komplett zurück holen. Read/Write- oder Checksum-Errors werden problemlos beseitigt. Auch hardwaremäßig haben Sie das ganze System unter Kontrolle.

Best.-Nr. P019 29,- DM

Disktool/Copy-Pack

Sanity Copy (Vom Szenen-Profi-Programmierer: ***Schnellste und sicherste Kopierprogramm für den Amiga.*** Verwaltet bis zu 10 Ram-Disks und kodiert Disketten), Burstnibbler (Kopiert Disketten mit Kopierschutz), Directory Utilitie, Safe Copy (MS-Dos-, Atari-, Index-, B.T.-, Code-Copy, kann Disks formatieren, zerstören und reparieren), Multi Tool II (File-Copy ähnlich DirOpus zum Verwalten, Kopieren und Ändern von Programmen), Security (Passwortschutz) und weitere Disk/Copy-Programme.

Best.-Nr. P027 39,- DM

Büro-Perfect-Pack

Nutzen Sie den Amiga als professionelle Arbeitshilfe im Büro: Star Amiga Plan (Tabellenkalkulation mit zig Berechnungsformeln und Darstellungskurven), Calc (Wissenschaftlicher Rechner), Hyper Adress (Adressenverwaltung), Micro Base (Umfangreiches Datenbankprogramm), Text Plus (Ausgereifte Textverarbeitung, Foto), Business Paint (Erstellt Präsentationsgrafiken), Bankformular Druck (Direktes Bedrucken von Überweisungen usw...), Terminkalender, Terminerinnerer und weitere Bürosoftware.

Best.-Nr. P021 49,- DM

Demomaker-Pack professionell

Jetzt können Sie endlich Ihre eigenen Intros, Demos oder Letters mit brillanter Qualität selber erstellen! Keine Programmierkenntnisse erforderlich. Intro Maker, Fonteditor, Super-Writer, IFF-Master, Deluxe Boot, Geisterschrift, Demo Creator, Scroll Editor, Ghostwriter, Bootblock Champion, Look (Erstellen Sie eigene Diskettenmagazine), Anleitung-Generator, oder was halten Sie vom **Red Sector Letter Writer** direkt aus der Szene. Legen Sie los und kreieren Sie tolle Demos mit ganz neuen Effekten.

Best.-Nr. P015 69,- DM

Demo/Szenen-Pack aktuell

Anflug auf Raumbasis in Echtzeit-Trickfilm!

Demo-Pack aktuell

Erleben Sie auf 10 randvollen Disketten die besten Neuerscheinungen aller atemberaubender Grafik/Musik-Szenen-Demos. Jeden Monat erscheint ein neues Paket. Stundenlanger Musikgenuß, wahnsinns Echtzeit-Trickfilme durch Raum und Zeit, unvorstellbare Grafikspektakel erwarten Sie jeden Monat auf's Neue! Sie werden es nicht glauben können, was der Amiga wirklich an Grafik und Musik zu bieten hat.

Best.-Nr. P001 39,- DM

Szenen-Pack aktuell

Alle Angaben wie im Demo-Pack aktuell, nur tummelt sich hier auch noch andere Szenensoftware wie Diskmagazine, Musikdisks, Bildershows oder auch Szenen-Anwenderprogramme oder Spiele.

Best.-Nr. P002 39,- DM

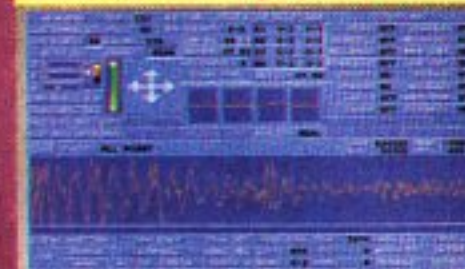
Sie können auch unser monatliches Demo/Szenen-Abo für nur 25,- DM nutzen. Kündigung ist jederzeit möglich. Fordern Sie zuerst den kostenlosen Abo-Reservierungsschein an!

Label Pack

Druckprogramme aller Art zum Beschriften von Disketten, Kassetten oder Videos. Beispiele: Audio Kassetten Cover Editor, Label Maker 1.5 (Arbeitet nach dem WYSIWYG-Prinzip. Sie sehen auf dem Bildschirm also alles genauso, wie es später ausgedruckt wird), Etiketten-Master, Super Return Labels, Video-Label-Master (Mit Verwaltung und Sortierung der Videotitel. Saubere Einteilung in viele verschiedenen Rubriken wie Action-, Western-, Erotik-Filme. Einfach SUPER!)

Best.-Nr. P032 19,- DM

Die Besonderheit bei uns: Alle Programme sind auf allen Amigas (auch A1200 & A4000) voll lauffähig!

Musikpaket

Mit dem Pro Tracker 3.2 (Foto) erhalten Sie das beste und umfangreichste Musikprogramm für den Amiga. Weitere Musikprogramme wie MED, Wondersound (Elektronische Soundeffekte), Intui Tracker und der Sound Monitor bieten sinnvolle Ergänzungen. Mit dem Perverter sind Sie in der Lage, verschiedenste Musikformate untereinander zu konvertieren. Der Deli Tracker spielt Musiken von über 50 verschiedenen Formaten ab und mit dem Power Ripper "klauen" Sie sich jede Musik nach einem Reset aus dem Speicher.

Best.-Nr. P033 39,- DM

DTP-Bilder Pack DPaint-Pic-Pack

DTP-Bilder-Pack 1

Über 1200 s/w-Bilder in allen Größen für alle gängigen Mal-, Grafik- und DTP-Programme. Z.B. für DPaint, Beckertext oder Page Stream. Alle Bilder sind sauber nach Themen (Tiere, Menschen, Autos, Planeten, Sport, Medien, Computer, Piktogramme...) sortiert.

Best.-Nr. P024 39,- DM

DTP-Bilder-Pack 2

In diesem Paket erwarten Sie weitere 3000 ganz neue Bilder, die natürlich nicht im Paket 1 vorhanden sind. Greifen Sie am besten sofort zu.

Best.-Nr. P025 49,- DM

DPaint-Pic-Pack

Auf 6 übervollen Disketten erhalten Sie unzählige Bilder mit 16-4096 Farben in den unterschiedlichsten Auflösungen. Alle Bilder stammen von Profi-Grafikern aus der Demo-Szene und sind mit jedem Mal-, Grafik-, oder DTP-Programm nutzbar. Nutzen Sie die Bilder als Elemente für Ihre Animationen oder Grafiken: Fantasy, Bäume, Menschen, Autos, Drachen, schöne Frauen oder Urlandschaften.

Best.-Nr. P054 39,- DM

Fontpakete

Woodfont Ballonfont
IBM-Blue-Font Steine
Camouflage-Font
Super 3D-Breit

Riesen-Fontpaket

Sie erhalten **über 500 Zeichensätze** im original Amiga-Format!!! Die Größe der Fonts liegt zwischen 5 und 150 Punkten. Brauchbar für alle gängigen Text/Mal/Grafik/DTP-Programmen.

Best.-Nr. P013 39,- DM

Color-Fontpaket

Tolle farbige Fonts (Foto) ebenfalls im Standard-Amiga-Format. Bestens für DPaint geeignet.

Best.-Nr. P009 39,- DM

Pagestream-Fontpaket

Hochwertige hochauflösende Fonts direkt für Pagestream.

Best.-Nr. P010 Top Preis 29,- DM

Zocker wie

WAS SPIELEN

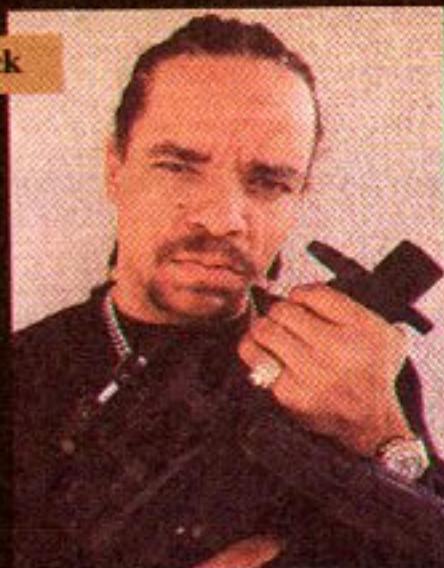
Während die Boulevardpresse immer noch mit Feuereifer über die ach so schädlichen Computergames herzieht, bekennen sich viele Prominente längst zu ihrer „Spielsucht" – darunter auch solche, von denen man es nie erwartet hätte!

Da viele VIPs schon aus beruflichen Gründen öfter verreisen, rangieren die leicht transportablen Handheld-Konsolen bei ihnen natürlich ganz oben auf der Beliebtheitsskala. Einige beschäftigen sich allerdings auch intensiver mit der Materie und besitzen daher (zusätzlich) einen „richtigen" Computer – und manche haben sogar selbst schon an Spielen mitgebastelt. Aber zu diesen Insidern kommen wir etwas später, zunächst outen wir mal ein paar

Der zockende Tycoon: Bill Gates

Otto mit digitalen Ottifanten

Von Sonics umzingelt: Michael Jackson

Ice-T und sein Lieblingsjoystick

In Sachen Spiele keine eiserne Jungfrau mehr: Bruce Dickinson

FÜHRUNGS-KRÄFTE

Wir fangen gleich ganz oben an, denn die einzige Frau, die unser Bundeskanzler hat, berührte schon mal in aller Öffentlichkeit einen Amiga: Beim letzten Kinderfest im Kanzleramt zeichnete **Hannelore Kohl** einen Digi-Hasen, besser gesagt, sie bemühte sich redlich darum. Und **George Bush**, der Ex-Kollege ihres Mannes, hat inzwischen genügend Zeit, um sich von seinem achtjährigen Enkel die Funktionsweise eines Game Boys erklären zu lassen – was nur beweist, daß man selbst mit 69 nicht zu alt für „Tetris" ist. Auf dem privaten Rechner von **Bill Gates** laufen ebenfalls nicht bloß langweilige Anwendungen, sondern gelegentlich auch der „Flight Simulator", und lustigerweise benutzt der Microsoft-Boß und DOSen-Papst für Präsentationen lieber einen Amiga.

MUSIKER

Genug der hohen Tiere, zur Entspannung ein bißchen Musik: Wer hätte gedacht, daß so ein knüppelharter Rapper wie **Ice-T** („Cop Killer") der Spiellust frönt? Die Reporter der englischen Musikzeitschrift Vox erwischten ihn zu Hause, als er sich gerade mit seinem Kollegen **Evil E** harte Boxkämpfe auf dem Mega Drive lieferte. **Michael Jackson** sammelt bekanntlich fast alles, und deshalb besitzt der „Moonwalker" einen ganzen Hardware-Fuhrpark, den sicher auch seine jungen Freunde benutzen dürfen (was sind wir heute wieder gemein...). Der frühere „Iron Maiden"-Sänger **Bruce Dickinson** hat jetzt nicht nur einen Nebenjob als Theaterschauspieler, sondern auch ein Mega Drive – „Sonic" läßt grüßen. Und die Mitglieder der Teenie-Bands **New Kids on the Block**, **Take**

du und ich...

DIE PROMIS?

That, **East 17** und **Kriss Kross** zocken alle samt und sonders; dasselbe gilt für die Popsängerinnen **Kim Wilde**, **Betty Boo** (von der übrigens der Titelsong zu „Magic Pockets" stammt!), **Cathy Dennis** und für **Boy George**.

SPORTLER

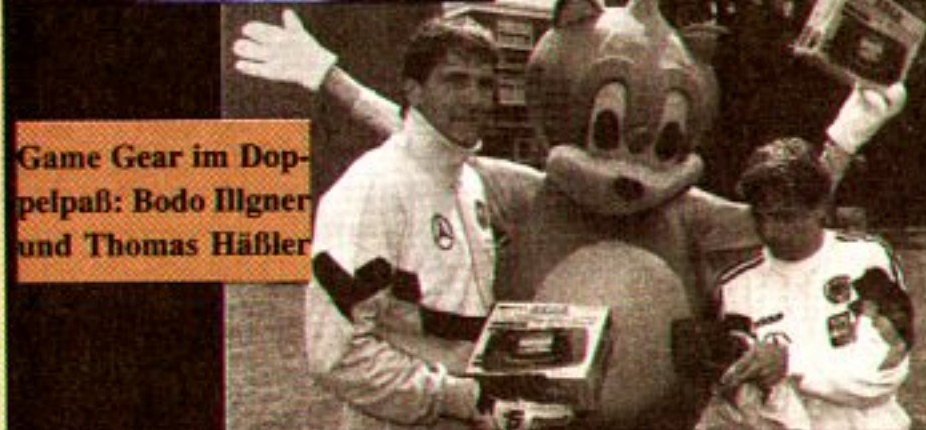
Der interaktive Fußballer **Lothar Matthäus** hat in der heimischen Höhle einen Amiga stehen und unterwegs stets einen Game Boy mit, der zumeist mit „Super Mario Land" gefüttert wird. Sein Kollege **Karl-Heinz Rummenigge** gab der Konsolenversion des „Player Manager" seinen Namen – und da laut einem Nintendo-Magazin vier der fünf Rummenigge-Kinder einigermaßen spieleverrückt sind, werden sie bestimmt noch herausfinden, ob ihr Papi da richtig gehandelt hat. Zu den verspielten Ballartisten gehören auch **Bodo Illgner**, **Thomas Häßler**, **Stefan Effenberg** und **Pierre Littbarski**, von dem böse Zungen behaupten, er sei bloß deshalb nach Japan gegangen, weil er dort mitten im Zockerparadies sitze. Die beiden Formel I-Piloten **Alain Prost** und **Damon Hill** starten nicht nur gemeinsam für Williams, sie teilen auch ihre Leidenschaft für Segas Game Gear und... Rennspiele, wen wundert's?

FILM- UND FERNSEHSTARS

Der TV-Moderator **Ingolf Lück** behauptet allen Ernstes, „der beste Super Mario-Spieler von Köln" zu sein, und die emanzipierte Skandaleuse **Hella von Sinnen** hat nach ihrer Aussage zwar keinen Game Boy, aber dafür ein „Game Girl" (vermutlich spielt sie damit „Super Mario Sisters"...). Wenn der 13-jährige **Macaulay Culkin** „allein zu Hause" sitzt, beschäftigt er sich nicht mit Einbrechern wie sein filmisches Alter ego Kevin, sondern mit all seinen Sega- und Nintendo-Konsolen. Hoffentlich darf er mehr als nur die miesen Versoftungen seiner Filme spielen!

INSIDER

Der professionelle Ostfriese **Otto** hat sich bei einigen Levels der „Ottifants" selbst als Designer betätigt, und der Filmregisseur **Steven Spielberg** bastelt gerade ein bißchen an dem neuen Lucas Arts-Titel „The Dig" mit. Sein Freund **George Lucas** hat übrigens sogar eigens für ihn eine aufgemotzte Spezialversion des Flugis „Their Finest Hour" erstellen lassen, darüber hinaus ist Steven ein kampferprobter „Wing Commander". Last not least sollte man hier aus gegebenem Anlaß mal wieder an das spannende Adventure „Amazon" erinnern, welches bereits 1984 für den guten alten C 64 erschien: Sein Autor war niemand anders als **Michael Crichton**, dessen Roman „Jurassic Park" letztlich die ganze Dino-Welle ausgelöst hat! (mm)

Alain Prost am Steuer seines Game Gears

Game Gear im Doppelpaß: Bodo Illgner und Thomas Häßler

Steven Spielberg, seine Frau und eine bekannte englische Lady

Steven Spielberg im Jurassic Park

Michael Crichtons Frühwerk

Der Joker - Index

Die fett gekennzeichneten Programme wurden mit einem Hit gekürt

INHALT

Gelöst:

Ishar 2
The Lost Vikings

Tips und Cheats zu:

Abandoned Places 2
A-Train
Blastar
Burntime
Gear Works
Lemmings 2
Lionheart
Lothar Matthäus

Freezer-Adressen zu:

Eishockey Manager
Global Gladiators
Lothar Matthäus
Soccer Kid

Karten zu:

Ishar 2
Lothar Matthäus

Tja, so sind wir eben – zu *unserem* Geburtstag wollen wir *Euch* etwas schenken: Unter der Voraussetzung, daß Ihr uns Eure Lösungen, Cheats, Karten, Tips, Tricks und ähnlichen Kram zukommen laßt, werden wir Euch nämlich, so Eure Machwerke von uns veröffentlicht werden, bis zu **300** muntere Deutschmark vermachen! Wenn Ihr uns obendrein die Arbeit mit Eurem Geschreibsel ein wenig erleichtert (möglichst ausgedruckte Karten, Texte auf Diskette im ASCII-Format, usw.), soll es selbstverfreilich Euer Schaden nicht sein. Und da bei gleichwertigen Beiträgen das alte Sprichwort „Wer zuerst kommt, kassiert die große Kohle ab!" gilt, rate ich Euch, all Eure Geistesblitze so früh wie möglich an folgende Adresse zu schicken:

Joker Verlag
Know How
Bretonischer Ring 2
85630 Grasbrunn
Telefax (089)4604977

O edle Zunft der Zocker, Glücksritter und Abenteurer, seid aufs herzlichste willkommen geheißen im neuen Joker-Jahr! Feiert mit uns zu Ehren dieses denkwürdigen Datums ein Freudenfest der Mogeleien, Lösungen und Tips – und seid versichert, daß wir auch in unserem fünften Lebensjahr nicht eher zu rasten gedenken, als bis auch der letzte Cheat entdeckt, der letzte Rolli gelöst sowie der letzte Rat gegeben ist.

HILFE!! FRAGEN?!

Deutsche Versionen tragen zwar in unseren Regionen meist zum besseren Verständnis bei, werfen jedoch, sofern es sich um die Lösung kniffliger Rätsel handelt, oft neue Probleme auf: Die englischen Originalantworten sind halt leider nicht immer wortwörtlich in unsere Muttersprache übersetzt! Von eben diesem Übel geplagt, wendet sich Markus Ziegler an alle Besitzer der deutschen Version von **Wizardry 6 – Bane of the Cosmic Forge.** Wer kann ihm die *deutschen* Antworten auf die Fragen des Orakels von Delphi verraten?

Dune II-Experten werden es mir bestätigen: Die Wüste lebt – und ist zum Leidwesen von Michael Lenk mit widerlichen Ordos-Ornithoptern übersät! Dummerweise lassen sich die Raketenwerfer scheinbar nicht zum Abschuß der fliegenden Plage einsetzen, denn obwohl er die Ornis per Angriffs-Icon anklickt, verweigern die Luftabwehrsysteme den Dienst. Jetzt bleibt nur noch die Hoffnung, daß ihm ein kampferfahrener Wüstenplanet-Veteran beim Vernichten der Ornithopter-Plage hilfreich zur Seite steht, andernfalls wird sein beschwerlich aufgebautes Imperium buchstäblich verwüstet – na, und das woll'n wir doch wohl nicht, oder?

Der 3. Level von **Traps 'n' Treasures** entwickelt sich für Andreas Kratt zum ausgewachsenen Problem: Bis in die große Halle des Inkatempels hat es der quirlige Pirat zwar schon geschafft, der Zugang zum Geheimgang entzog sich allerdings bis dato seinem wachsamen Holzauge. Wie, womit oder wo muß er welche(n) Schalter in welcher Reihenfolge betätigen, damit er den Eingang zu Gesicht bekommt? Oder kann ihm vielleicht ein erfahrener Seebär den genauen Weg zum geheimen Gang beschreiben?

Nach monatelangen ultimativen **Ultima VI**-Abenteuern steht Christian mit den zwei installierten Linsen und dem magischen Würfel vor dem Codex und müßte nur noch die acht eingesammelten Mondsteine benutzen. Leider erlag er der Versuchung, die Fähigkeiten ebendieser Steine für seine Zwecke einzusetzen. Er vergrub sie und verwendete sie als Teleporter – eine fatale Fatalität! Denn sie lassen sich nun weder mit Schaufel, Magie noch roher Gewalt zurückgewinnen... Ganz Britannien betrauert diese Nachlässigkeit der Programmierer, die das Reich mitsamt dem Avatar in die Verdammnis stürzen wird! Oder wißt Ihr vielleicht einen Ausweg?
Eine zweite Unklarheit bedrückt den stolzen Abenteurer: Wer ist der Mörder Quentons aus Skara Brae? Abgesehen von einem vagen Hinweis schweigt Quens Geist nämlich so sehr wie sein eigenes Grab...
Punkt drei auf Christians Liste ist die merkwürdige „Sandlewood Box", derentwegen man durch das ganze Land gejagt wird. Ein Scherz für ultimative Veteranen aus vergangenen Zeiten oder doch ein wichtiger Gegenstand, den es schleunigst zu finden gilt?

Wie Ihr mit Scharfsinn und Weitblick sicher schon erkannt habt, bedarf es mal wieder Eurer Hilfe, um obige Fragen zur Zufriedenheit aller Beteiligten zu beantworten. Nehmt also, sofern Euch das eine oder andere Sätzchen zum einen oder anderen Problemchen einfällt, schleunigst einen Stift (oder Drucker) zur Hand, bannt Euren Geistesblitz auf Papier und schickt das Ganze, mit dem Kennwort **Fragen** versehen, an unsere Adresse. Bei Veröffentlichung ist Euch latürnich auch ein nicht allzu geringer finanzieller Obelix sicher! Und übrigens: Guter Rat muß nicht immer teuer sein, denn bei uns bekommt Ihr ihn quasi zum Nulltarif! Ein Briefchen (mit Kennwort **Fragen** bestückt) genügt, und klatsch!, findet Ihr Euer Anliegen auf dieser Seite wieder. Wem dieses Verfahren ein wenig zu öffentlich ist, der kann sich freilich auch einmal pro Woche persönlich an unserem Ohr ausweinen...

HOTLINE
JEDEN MITTWOCH
VON 16.00 BIS 19.00 UHR
UNTER FOLGENDEN
NUMMERN:
089/4605822
ODER
089/463823

TIPS & TRICKS

DIE SOLIDEN

Wer seinem großen Vorbild **Lothar Matthäus** auf dem grünen Rasen der Ehre nacheifern gedenkt, wird um schweiß- und blasentreibende Trainigseinheiten nicht umhinkönnen. Da schieben Computer-Ballakrobaten schon eine etwas ruhigere Pille: Gemütlich vor dem Screen sitzend, müssen sie nur die Anweisungen von Coach Matthias Stern befolgen, und schon nimmt der Traum von der großen Fußballkarriere Gestalt an.

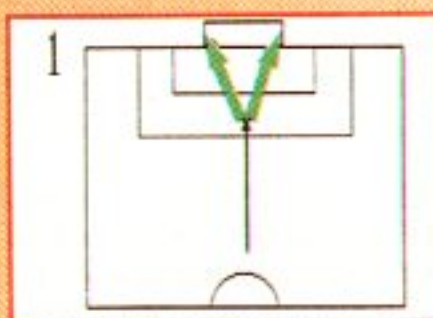
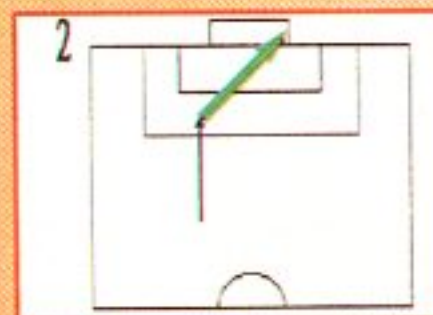
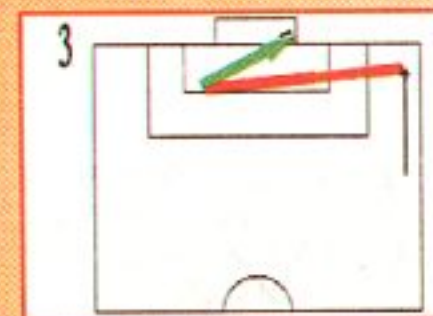
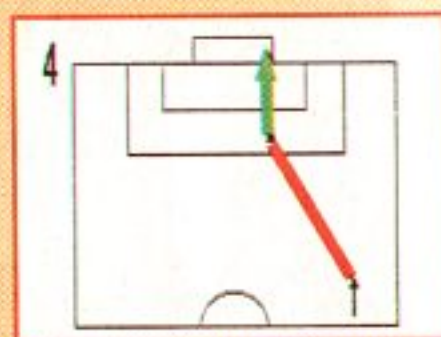
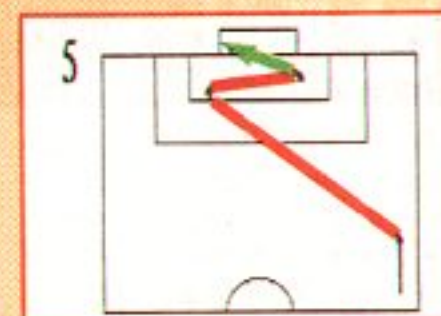
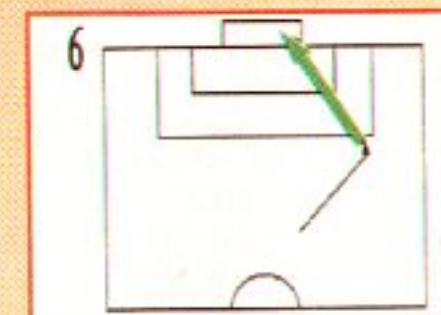
Bevor wir uns allerdings auf die erfolgversprechendsten Torschuß-Taktiken stürzen, werden wir ein paar allgemeine Dinge besprechen:

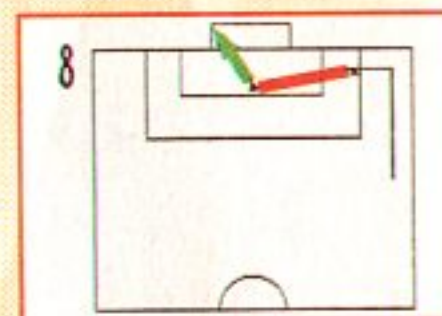
Zum Einwurf: Wird in der Nähe des gegnerischen Strafraumes ein Einwurf für unser Team gepfiffen, so empfiehlt es sich, den Ball möglichst weit in den Strafraum werfen zu lassen – der simple Einwurf wird dadurch oft gefährlicher als ein sauber ausgeführter Eckball.

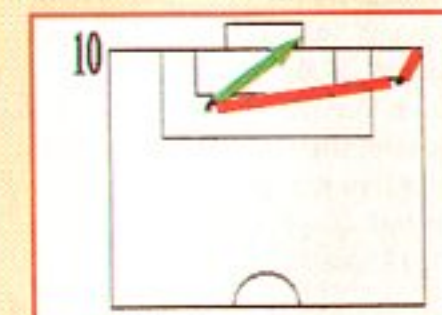
Zum Elfmeter: Entscheidet Euch grundsätzlich vor dem Schuß, in welcher Ecke Ihr die Pille unterbringen wollt. Achtet bei der Ausführung des Elfers darauf, den Ball entweder hoch oder tief in die Ecke zu bolzen.

Zur Spielweise: Versucht, den Ball laufen zu lassen, also mit vielen Doppelpässen, schneller Ballabgabe, usw. Tempo in Euer Spiel zu bringen. Will man einen gegnerischen Spieler überlaufen, sollte man sich den Ball unbedingt weit vorlegen (wie das gemacht wird, verrät die Anleitung). Sobald die Meldung „Take a shot" erscheint und im gegnerischen Tor ein Fadenkreuz zu sehen ist, gilt es, schnellstmöglich den Feuerknopf zu betätigen – die Chancen, ein sicheres Tor zu erzielen, sind dann optimal.

Zur Taktik: Wer sich mit dem Programm schon ein wenig angefreundet hat, sollte möglichst bald versuchen, eigene Taktiken zu entwickeln. Stellt dabei allerdings sicher, daß Eure Eigenentwicklungen weder stark defensiven noch stark offensiven Charakter besitzen.

So, nun aber mal ans Eingemachte – die Erklärung der zehn Torschuß-Skizzen:

Zu 1: Stürmt geradewegs auf das Tor zu und schießt kurz nach der Strafraumlinie in eine der beiden Ecken – wohl das sicherste Tor!

Zu 2: Halblinks oder halbrechts in den Strafraum einlaufen und flach in die rechte bzw. linke Torecke abziehen.

Zu 3: Sprintet einen der beiden Flügel entlang und flankt zu einem Spieler vor dem Tor. Sehr gute Kopfballmöglichkeit!

Zu 4: Kurz nach der Mittellinie von einem der beiden Flügel hoch in den Strafraum flanken. Durch einen mit dem Hinterkopf ausgeführten Kopfball läßt sich das Leder nun leicht über den Torwart hinweg ins Tor heben.

Zu 5: Ähnlich wie (4), nur muß hier eine lange Flanke auf einen Spieler am langen Pfosten kommen. Dieser köpft wiederum dem nächsten Spieler den Ball genau vor die Füße. Ebenfalls ein sicheres Tor.

Zu 6: Lauft von der Mitte des Spielfeldes aus zu einer oberen Ecke des Strafraumes. Wartet jetzt, bis der Cursor sich genau in der kurzen Ecke des Tors befindet, bevor Ihr den Feuerknopf loslaßt!

Zu 7: Genau wie (6). Da ein guter Torwart unseren Schuß jedoch parieren kann, lohnt es sich, durch einen heranstürmenden Spieler den abgeklatschten Ball abzustauben.

Zu 8: Ihr greift über die Flügel an, schlagt einen Haken in den Strafraum und bedient von dort einen Mitspieler mit einer präzisen Torvorlage.

Zu 9: Eckball! Der von Euch gesteuerte Spieler wird am kurzen Pfosten vor der Fünfmeterraumlinie postiert und versenkt die Ecke mittels Kopfball tief in die lange Ecke.

Zu 10: Laßt die Ecke kurz ausführen, und flankt den Ball schnell zu einem freien Spieler im Torraum.

LEGENDE

SPIELER

WEG DEN DER SPIELER LAUFEN MUSS

PASS

MÖGLICHE SCHÜSSE AUFS TOR

TIPS & TRICKS

DIE SOLIDEN

Ruinöse Aussichten, wie sie das Endzeitspektakel **Burntime** in den schönsten Farben auf den Screen bannt, werden, dank Ralf Zachels Tips, schnell wieder etwas rosiger.

Wichtig ist zunächst ein Techniker in der Truppe, der nämlich kann aus allerhand Unrat recht vernünftige Sachen zusammenbasteln:

1. Stoffreste + defekte Wasserpumpe + Schlauch = Wasserpumpe
2. Stahlfeder + Blechteile + Draht = Fangeisen
3. Maschinenteile + Eisenrohr + Schlauch + Stoffreste = Förderpumpe
4. Defektes Funkgerät + Batterien + Elektronikschrott = Funkgerät
5. Schutzkleidung + Gasmaske + Stiefel + Handschuhe = Schutzanzug
6. Schrauben + Holzstück + Draht = Rattenfalle

Zu Beginn sollte man ein Dorf besetzen, indem man möglichst einen Techniker abheuert und ihn ins Lager abkommandiert. Daraufhin gibt man das Messer, das sich zu Beginn im Inventory befindet, in ein Haus – siehe da, wirft man nun einen Blick auf den Infoscreen des Dorfes, so werden dort fortan zwei Tagesrationen Maden produziert, womit Euer Überleben vorerst gesichert sein sollte. Als nächstes wird das Umland nach Gegenständen abgesucht, wobei die Fundstücke entweder zum Bau nützlicher Gerätschaften (s. Liste oben) oder zum Tausch mit Händlern gebraucht werden. Nach kurzer Zeit sollte man sich im Besitz von zur Nahrungsproduktion verwendbaren Tools wie Schlangenkorb oder Fangeisen befinden, die man in ein für die entsprechende Nahrung geeignetes Herstellerdorf bringt – fortan hat man Essen genug, auch zum Tausch gegen andere Güter.

Im übrigen empfiehlt es sich nicht, auf Dauer mit mehr als zwei Personen umherzureisen, da einem die Jungs sonst die Haare vom Kopf fressen. Als Reisebegleiter eignet sich neben besagtem Techniker ein Arzt am besten, da jener einige Vorzüge gegenüber Kämpfern (z.B. heilen) besitzt. Solange kein Schutzanzug zu Eurer Verfügung steht, müssen radioaktiv verseuchte Dörfer vermieden werden. Wasserstellen gibt's in praktisch jedem Ort, nur liegen sie manchmal in Steinhaufen oder Felsspalten verborgen. Die Computergegner lassen sich am besten besiegen, indem man sie zwischen zwei eigenen Dörfern einschließt und diese mit mehreren bewaffneten Personen sichert.

Kleiner Trick gefällig, um sich bei **Abandoned Places 2** aus schlappen Abenteurer-Rookies stahlharte Helden zaubern zu lassen? Ja? Dann setzet Euch nieder an unser Lagerfeuer und lauschet den weisen Worten des ehrenwerten Martin Mehlitz.

Ihr müßt wissen, daß jeder Zauber, der von einem Eurer Partymitglieder ausgesprochen wird, die Erfahrungspunkte der gesamten Crew mehr oder weniger stark steigen läßt. Sucht Euch aus diesem Grunde ein gemütliches Plätzchen und hext mit einem Eurer Mannen fleißig drauflos. Was Ihr dabei so zusammenzaubert, ist im Prinzip völlig schnurz, Hauptsache, Ihr hört nicht eher auf, bis daß auch der letzte Magiepunkt verbraucht ist. Wechselt dann zum nächsten Eurer Hexenmeister und beginnt erneut mit der Zauberei. Während der eine nun also kräftig seine magischen Künste erprobt, regeneriert der andere seine verbrauchten Magiepunkte. Tauscht, nachdem jetzt Nummer zwei seinen MP aufgebraucht hat, wieder die Rollen, und setzt das zauberhafte Spiel fort, bis alle Eurer Charaktere in genügend hohe Erfahrungslevels aufgestiegen sind.

CHEATS

DIE TRICKREICHEN

Da macht man sich auf die Weltraumsocken, um, wie so oft, die gute alte Erde vor der Versklavung durch größenwahnsinnige Aliens zu retten, schwingt sich voll des guten Kampfgeistes in den nächstbesten hochtechnisierten Sternenfighter und... tja, und muß dann mit Grauen feststellen, daß man sich aus Versehen in einen dieser fliegenden **Blastar**-Schrotthaufen gesetzt hat! Aber keine Panik auf der Titanic, dank Martin Lindhorst wird alles wieder cool am Pool: Ein Druck auf die Taste P wie „Pause", gefolgt von einem herzlichen MALICEOFTHEMYRKOIDS (ohne Leerzeichen eingeben und auf Y=Z achten!), und die Sache flutscht! Denn zur Freude des genervten Alien-Busters sind nun die oberste Reihe der Tastatur (also von 1 bis BACKSPACE) sowie die Tasten Q W E R T Z mit den einzelnen Levels belegt; durch kurzes Antippen der DEL-Taste läßt sich jederzeit ein kleiner Einkaufsbummel arrangieren. Wer dank der völlig mißratenen Schiffssteuerung unter chronischem Energiemangel leidet, kann sich überdies mittels Cursor-Taste PFEIL NACH OBEN, wann immer nötig, eine kleine Auffrischung gönnen.

Kurz nachdem wir in der Ausgabe 9/93 den Cheat zu **A-Train** veröffentlicht hatten, stürzte Brigitta in mein Büro, stieß einen grellen, trommelfellzerfetzenden Schrei aus und kippte mir eine gute Tonne Beschwerdebriefe über die Rübe... und dabei war es ausnahmsweise nicht mal meine Schuld, daß bei so vielen Eisenbahn-Tüftlern unsere geniale Mogelei versagte! Denn wie wir jetzt durch Charley Krooß in Erfahrung gebracht haben, erdreisteten sich die oberschlauen Macher der *deutschen* Version, den Cheat gleich mitzuübersetzen. Wer also die deutsche Ausgabe von A-Train sein eigen nennt, muß, nachdem er die SHIFT-Taste gedrückt hat, SCHUMMLERSCHUMMLERSCHLAPPSCHWANZ einhacken, um in den Genuß einer Gratis-Mille zu kommen...

Wer Uhren nachmacht oder verfälscht oder nachgemachte oder verfälschte Uhren sich verschafft oder in Umlauf bringt, wird mit **Gear Works** nicht unter 12 Levels bestraft! Gregor Mechtsersheimer hat, wie sich unschwer an nachfolgenden Level-Codes erkennen läßt, diese „Strafe" bereits verbüßt:

Level 1: 0000
Level 2: 3518
Level 3: 6382
Level 4: 8427
Level 5: 2385
Level 6: 5924
Level 7: 1267
Level 8: 7208
Level 9: 6532
Level 10: 5012
Level 11: 6511
Level 12: 8562

Alsdann hätten wir auch noch einen kleinen Nachtrag zum **Lionheart**-Cheat aus Ausgabe 5/93: Nachdem Ihr durch „Hocke – Pause – CTRL – HELP-Taste" das kleine Löwenherzchen quasi mit einem guten Schluck Doppelherz gestärkt habt, stehen nicht nur die bereits erwähnten Optionen zur Verfügung, sondern überdies eine ganz besonders nützliche Funktion. Sobald Ihr nämlich (bei aktiviertem Cheat-Mode) im Spiel die CTRL-Taste drückt, läßt sich das liebestolle Schmusekätzchen mittels Maus oder Cursortasten, der Schwerkraft zum Trotz, nach Belieben über den gesamten Level bewegen. Auf diese Weise können gefährliche Stellen, wie z. B. Lavaseen, oder Spinnen mühelos überwunden werden. Um Euren Helden nach einer ausgiebigen „Tour de Level" wieder auf den Boden der Plattformen zurückzubringen, genügt ein weiterer Druck auf die CTRL-Taste. Viel Spaß und guten Flug wünschen Euch Stefan Dries und selbstverfreilich auch wir!

FREEZER ECKE

Global Gladiators: Die Anzahl der Leben läßt sich bequem in Adresse 45E95 manipulieren. Die Ms stehen in Adresse 45E99. In energiemageren Zeiten empfiehlt es sich, den Wert der Adresse 45E9D hinaufzusetzen.

Soccer Kid: Um die Freezer-Adressen anwenden zu können, muß zuvor eine andere Adresse wie folgt verändert werden: Mit dem Befehl „e 82" die Adresse DFF082 auflisten und dann den Wert F3F4 eintragen. Erst jetzt könnt Ihr in Adresse C02764 die Anzahl der Leben eintragen, Euch in C0279E ein paar Herzchen dazuschreiben, die Zeit in C00223 manipulieren und schließlich auch die Anzahl der Fußballerkarten in den Adressen C00151 und C002D2 verändern.

Lothar Matthäus: Eine etwas magere Torausbeute läßt sich mit Adresse 000582 sehr leicht ausbessern.

Eishockey Manager: Die hier aufgelisteten Adressen sind nur für einen Solospieler gültig:
C5D31B Anzahl der Zuschauer
C5EA1D Anzahl der Aktien PLAY TIME
C5EA15 Anzahl der Aktien HERRENHÄUSER
C5EA25 Anzahl der Aktien SOFTWARE 2000
C5EA2D Anzahl der Aktien KRON
Den nächsten Adressen sollte man den Wert „1" zuordnen, sobald man den entsprechenden Kaufpreis bezahlt hat. Somit läßt sich die Wochenzahl bis zur Fertigstellung der Neuerrungenschaft auf ein Minimum reduzieren!
C59E20 Überdachung
C59E21 Anzeigetafel
C59E22 Kühlanlage
C59E23 Sitzkomfort
C59E24 Zustand
C59E25 Verkehrsverbindung
C59E26 Gastronomie
C59E27 Kino
C59E28 Bowlingbahn
C59E29 Sitzplätze
C59E2A Stehplätze

Frostigen Freezer-Dank an Jochen Bräsemann, Michael Svezia und Johannes Hoen.

LÖSUNG
ISHAR 2

Wie es scheint, ist der Abenteurergeist doch noch nicht ganz aus den dunklen Seelen der Amiganer gewichen, denn nach langer Zeit der Rolli-Abstinenz hat sich ein tapferer Krieger namens H. Schmitt aus dem fernen Kendoria zurückgemeldet – freilich nicht, ohne eine schöne Komplettlösung samt Karten mitzubringen! Also auf ins Getümmel...

Das Abenteuer beginnt auf Irvans Insel. Wer hier damit anfängt, die vor ihm stehenden Gegner anzugreifen, ist selbst schuld. Ein frühzeitiges Ableben wäre dabei garantiert. Statt dessen geht man ein Stück nach Westen und dann nach Norden, bis man zu einem Dorf kommt. Am Brunnen hört man Stimmen, weshalb man flugs an der Kurbel drehen sollte. Im Eimer sitzt ein Dieb, der sich uns anschließen will. Wir nehmen ihn auf und ihm dann seine „Penunze" ab, um ihn danach auch gleich wieder zu entlassen, da man absolut nichts mit ihm anfangen kann. Nun geht's ab Richtung Kneipen, von denen es zwei auf dieser Insel gibt. Bevor wir mit dem Rekrutieren anfangen, etwas Grundsätzliches zu den einzelnen Charakteren: Klickt man den Namen eines Partymitglieds an, erscheinen seine Statistiken. Auf der ersten Seite stehen sein Name und sein Beruf, auf der zweite seine Fähigkeiten und auf der dritten seine Eigenschaften. Das einzige, was sich an diesen Werten im Laufe des Spiels verändert, ist die Vitalität auf der ersten Seite. Alle anderen Werte verändern sich nicht. Deshalb solltet Ihr besonders auf die Stärke und die anderen Werte der Seite „Eigenschaften" achten. Je stärker ein Charakter, desto besser. Der stärkste Magier ist nutzlos, wenn er beim ersten Luftzug eines Schlages gleich tot umfällt.
Wir wählen unsere Genossen also folgendermaßen aus: zuerst die schwachen, mit denen man sowieso nichts anfangen kann. Wir nehmen ihnen die Kohle ab und schicken sie dann in die Wüste. Gehen sie nicht freiwillig, helfen wir eben etwas nach – man kann beliebig drauflosmorden, ohne daß dies Konsequenzen hätte. Auf diese Art und Weise arbeiten wir uns langsam bis zu den guten vor. Einen Priester oder Geistlichen sowie einen Magier sollte man unbedingt dabeihaben. Der unbekannte Mönch wird immer gern genommen, da er zudem ziemlich stark ist und einiges aushält. Dringend gebraucht wird ein zielsicherer Bogenschütze, der Fünfte im Bunde sollte ein schlaggewaltiger Kämpfer sein. Übrigens gilt bei diesem Spiel nicht das Motto „Der Spieler verkörpert den Helden und somit einen ständigen Charakter" – im Gegenteil. Dieser Zubaran, mit dem man anfängt, ist ja nicht gerade eine große Leuchte. Es spricht absolut nichts dagegen, auch diesen Herrn gegen einen besseren auszutauschen.
Ist die Party schließlich komplett, sollte man an die Ausstattung denken. Schwert bzw. Dolch für die Gehirnakrobaten, Rüstung, Helm und Schild sowie einen Bogen für den Schützen und für jedes Mitglied 20 Pfeile. Weiterhin gilt es, genügend trockenes Brot mitzunehmen, etwas anderes gibt es leider nicht. Die Nahrung dient dazu, den Punkt „körperliche Fitneß" wieder aufzufrischen, wenn den Recken nach einem Kampf die Puste ausgegangen ist. Darauf sollte man ständig achten. Auch unterscheiden sich hier viele Personen. Es gibt Typen, die sehen aus wie Tarzan, entwickeln aber auch einen Appetit wie fünf Gorillas – und nach dem dritten Schlag sind sie total am Ende. Solche Versager sollte man sofort wieder entlassen, denn sie fressen einem auf Dauer die Haare vom Kopf. Seile werden jetzt noch keine benötigt, genausowenig irgendwelche Tränke oder sonstige Zauberzutaten.
Ist alles beisammen und gespeichert, wandern wir Richtung Osten. Bevor es in den Mangrovenwald geht, biegen wir aber erst mal Richtung Norden ab. Hier finden wir neben vielen schwarzen und weißen Pilzen, die wir natürlich einsacken, auch den einzigen Strauch Löwenzahn – ein wichtiges Gewächs! Nun sollten wir langsam in den Wald vordringen und Bekanntschaft mit leicht mutierten Riesenwespen machen. Danach treffen wir auf einige Orks, die meist in Dreiergruppen angreifen. Die kleine Lichtung im Südosten unbedingt meiden, denn hier haust der Oberork, der noch zu stark für uns ist. Ganz im Osten an der Küste steht ein Magier im Sumpf und hat, außer nassen Füßen, auch noch den Wunsch, 10.000 Po's zu kassieren. Da wir noch nicht wissen, wofür, lassen wir ihn links liegen und begeben uns zum Startpunkt des Spiels, wo drei Typen gerade dabei sind, ein Mädchen abzumurksen. Wir nähern uns den Killern soweit, daß wir sie mit Pfeilen beschießen können, sie aber nicht zu uns kommen. Nach einigen Treffern erledigen wir den Rest mit den Nahkampfwaffen und heben uns die restlichen Pfeile für den Oberkiller auf. Sollten die Gegner ihre Geldsäckchen verlieren, nehmen wir diese an uns. Ist der Obermotz besiegt, untersuchen wir das Girl. Leider liegt die Dame schon im Sterben – sie gibt uns noch schnell einen Anhänger, faselt wirres Zeug und gibt den Geist auf.
Auf dem Weg zurück ins Dorf gehen wir zum Anlegesteg, der sich im Südwesten befindet. Hier liegt zwar ein Boot, doch dummerweise dürfen wir es nicht benutzen. Nach dem Motto „Frechheit siegt" greifen wir den Wächter an, um sofort verhaftet und dem Stammeshäuptling vorgeführt zu werden. Dieser ist großzügig und bittet uns, ihm das Medaillon seiner Freundin zurückzubringen. Wer den verschwundenen Anhänger hat, läßt sich leicht denken: der Oberork auf der Lichtung. Diesen beseitigen wir mit der alten Taktik: Nicht zu nahe herangehen und so lange mit Pfeilen schießen, bis entweder diese verbraucht sind oder der Ork verblichen ist. Der Rest wird mit den Schwertern erledigt. Dem toten Ork nehmen wir seine Hinterlassenschaft sowie die gesuchte Halskette ab. Diese bringen wir dem Häuptling, der uns vor lauter Freude sein Schiff schenkt. Auf dem Weg zum Steg kommt man an zwei Steinblöcken im Westen vorbei, zwischen denen eine Reliquie auf dem Boden liegt. Das Teil brauchen wir zwar, aber die Steinmonster, die es bewachen, würden zum jetzigen Zeitpunkt Hackfleisch aus uns machen – deshalb lassen wir es liegen und holen es uns ein wenig später. Statt dessen betreten wir unser Schiff und segeln zu Zachs Insel.
Die Stadt auf diesem Eiland ist eine Mischung aus Heidelberg im 12. Jahrhundert und Venedig, wie es heute ist. Die Typen, die hier in den Straßen herumstehen, kann man wegputzen, sie wachsen immer wieder nach. Zunächst gilt es wieder, schlaffe Partymitglieder durch bessere zu ersetzen. Besonders zu empfehlen sind hier die beiden schwarzen Ritter und der Echsenmann. Da dieser schuppige Geselle auf wenig Gegenliebe bei den meisten Gruppenmitgliedern stößt, sollte man alle entlassen, die etwas gegen ihn haben. Die Ritter werden normalerweise problemlos akzeptiert. Vorsicht vor Spionen! Keinen aufnehmen, denn nach der ersten Nacht im Gasthaus sind die Kerls meistens mitsamt dem Geld wieder verschwunden. Orks werden im allgemeinen als Reisebegleitung abgelehnt – wahrscheinlich, weil sie so häßlich sind. Auch hier sollte man jeden, den man nicht braucht, um sei-

ne Knete erleichtern und dann wegschicken. Auf diese Weise kann man schon zu einem kleinen Vermögen kommen. Das Geld ist übrigens dringend erforderlich, denn was man auf dieser Insel ausgeben muß, ist absolut phänomenal – genau wie die Preise für gute Ausrüstung. Deshalb gibt es hier auch besondere Möglichkeiten, die Reisekasse aufzubessern.

An bestimmten Stellen werdet Ihr von Räubern überfallen, die finanziell ganz gut bestückt sind – sobald Ihr sie abgemurkst habt, braucht Ihr nur ein paar Schritte weiterzugehen, zurückzukommen, und schon sind die Ganoven wieder da. Als nächstes sämtliche Kneipen abklappern und sich alles anhören, es ist fast alles wichtig. Die Ausrüstung muß unbedingt aufgebessert werden, wenn man hier längerfristig überleben will. Der beste Waffen- und Rüstungsladen ist ganz im Südosten, gegenüber dem Zoogeschäft. Wenn man allerdings die Preise sieht, könnte man meinen, man sei beim Juwelier. Deshalb wollen wir zunächst unsere Barschaft gewaltig aufbessern. Im Norden gibt es eine Bank mit einem Vorder- und einem Hintereingang. Vorne bekommt man problemlos die Tür auf, aber kein Geld, wenn man vorher keines eingezahlt hat. Da wir aber trotzdem abheben wollen, gehen wir zum Hintereingang. Dieser wird schwer bewacht, man muß die Wachen in einem Durchgang plätten. Entfernt man sich zwischendurch vom Ort des Geschehens, werden die Typen wieder erneuert. Also, so viele Pfeile mitnehmen, wie man tragen kann. Hat man sich endlich durchgekämpft, kann man sich im Tresorraum der Bank nach Herzenslust bedienen. Zwar werden 160.000 Po's angezeigt, es sind aber „nur" 100.000, die man hier abstauben kann. Egal, zum Einkaufen reicht's allemal.

Beim Shopping aufpassen, vor allem, was die Chaos-Waffen und -Rüstungen betrifft. Diese passen nur den allerstärksten Charakteren, deshalb unbedingt vorher abspeichern, sonst macht man mit einer Unart des Spiels Bekanntschaft: Man kann hier absolut nichts und nirgends etwas verkaufen. Neben den Chaos-Teilen sind die magischen Rüstungen und Schwerter das Beste, was es für Geld zu kaufen gibt. Das Chaos-Schild kann fast jeder benutzen, ebenso den Chaos-Helm. Sollte das Geld dafür nicht reichen, was zu vermuten ist, dann tut's auch ein Feuerschwert aus einem anderen Laden. Hat man auf dieser Insel alle Kneipen, den Tempel und den Gouverneurspalast besucht, geht's zur Bücherei, ganz oben im Osten. Hier finden wir einen weiteren Teil der Karte; auf ihr ist eine neue Insel verzeichnet! Den Klampfen-Heinz auf seinem Faß vor dem Lesetempel ignorieren wir für dieses Mal, ebenso den Eingang zur Bar „Blue Velvet", der von einem riesigen Kerl bewacht wird. Nachdem wir gegessen und geschlafen haben, machen wir uns auf zu Akeers Insel. Wer noch zu schwach sein sollte, der kann noch etwas trainieren, indem er Räuber oder die Wächter hinter der Bank oder dem Gefängnis dezimiert.

Noch ein Hinweis: Priester und Magier werden nur wenig gebraucht. Der Priester heilt, und der Magier sollte den körperlichen Schutz für alle aufsagen. Daneben sollte man später „umdrehen" können, wenn ein Mitglied verhext wurde. Weiter interessant ist der Spruch „Zeitwandlung", denn danach sind alle Partymitglieder sowohl physisch als auch psychisch topfit. Auch der Spruch „Exorzismus" wird noch benötigt. Gebrauchen kann man ferner Lähmung oder Blindheit, speziell für besonders starke Gegner, die keine Magie beherrschen. Alles andere, insbesondere Teleportation und Magischer Schlüssel, sind Flops, auch das Umdrehen von Untoten, in vielen Spielen beliebt, klappt hier nicht – mit Draufhauen kommt man da schon wesentlich weiter.

Auf Akeers Insel spielt sich alles im Untergrund ab. Wer dieses Eiland geschafft hat, kennt keine finanziellen Probleme mehr, denn hier kann man sich locker eine Million Po's abholen. Außerdem wird's jetzt zum ersten Mal schwierig, denn das Dungeon beherbergt mehrere Etagen, eine Menge Fallen und Geheimtüren. Diese sind allerdings meistens leicht zu finden, denn irgend einer in der Gruppe verspürt sicher einen Luftzug und meldet dies. Die Gegner bestehen hauptsächlich aus Skeletten, die gar nicht so ohne sind. Auch sie erscheinen immer wieder an der gleichen Stelle; also besonders beim Rückweg darauf achten! Zunächst sollten wir getreu dem Motto „Immer an der Wand lang" nach Osten traben. Wir gehen so lange, bis wir auf eine Abzweigung Richtung Süden stoßen. Die endet zwar in einer Sackgasse, jedoch finden wir dort einen Totenkopf und Kohle. Beides nehmen wir mit.

Weiter geht es Richtung Osten, bis wir zu einem großen Raum kommen, in dem eine Menge Feuertöpfe stehen. Von hier führen zwei Wege weiter nach Osten. Wir nehmen den rechten und biegen gleich wieder links ab, Richtung Süden. Der Weg endet in einem breiten Gang, der von Süden nach Norden führt. An den Wänden im Osten und im Westen befindet sich jeweils ein Hebel. Beide werden umgelegt, woraufhin sich zwei Türen öffnen. Wir bewegen uns nun weiter nach Norden, bis der Weg nach Westen abbiegt. Durch die offene Tür kommen wir in einen größeren Raum, an dessen nördlicher Wand sich wieder ein Hebel befindet. Auch diesen legen wir um und gehen zurück in den breiten Gang mit den beiden Hebeln. Westlich von diesem Gang gibt es einen kleinen Raum, dessen Holztür nun ebenfalls weit offen steht. Dahinter finden wir wieder einen Totenkopf und einige Münzen sowie Waffen. Der Hebel in diesem Raum wird umgelegt, wodurch sich die letzte für uns wichtige Tür öffnet. Ganz im Osten liegt eine Sackgasse, in der wir einen weiteren Knochenkopf finden. Bevor wir jetzt weitermarschieren, sollten wir zuerst wieder auf Zachs Insel reisen, ausruhen und Essen kaufen, denn die Vorräte dürften inzwischen nahezu aufgebraucht sein.

Wieder zurück, begeben wir uns nach Osten in den breiten Gang mit den beiden Hebeln. Von da aus wandern wir nach Norden in den schmalen Gang, der dann nach Westen abzweigt, bis wir wieder in den größeren Raum mit dem Hebel kommen. Von hier aus geht's nach Westen, aber langsam und vorsichtig, denn bei der nächsten Tür wartet ein zäher Gegner, der zudem noch Magie beherrscht. Wieder einmal sind die Pfeile dran – zwei Bogenschützen sind jetzt besser als einer. Haben wir den Kerl endlich geschafft, räumen wir den Raum dahinter gründlich aus und achten dabei besonders auf die beiden Fallen. Jetzt zurück nach Osten, dieses Mal bis zur letzten Tür. Der Gang biegt zuerst nach Norden und dann nach Westen ab. Durch einen größeren Raum, dessen nördliche und südliche Wand mit Fallen gespickt sind, erreichen wir den nächsten Feind. Dieser ist noch stärker als der vorige, und deshalb sollte man hier eine besondere Taktik anwenden: Hat er uns gesehen, weichen wir so lange zurück, bis er uns nicht mehr folgt – meistens bis zu einer Biegung des Ganges. Da er nicht um die Ecke zaubern kann, wir aber schießen können, erledigen wir ihn jetzt ziemlich leicht.

Die Wand im Norden besitzt in der Mitte einen Knopf. Nachdem man diesen gedrückt hat, öffnet sich eine Geheimtür, hinter der ein langer Gang liegt. Dieser führt an sechs Schalen, die an Ketten hängen, sowie an drei Nischen vorbei. Die Schalen sollte man alle anklicken, denn die meisten enthalten Bares, und das nicht zu knapp. Am Ende des Ganges befindet sich eine verschlossene Tür. Nun aufgepaßt: Dahinter verbirgt sich

LÖSUNG

ISHAR 2

der schwierigste Gegner, der uns bisher über den Weg gelaufen ist. Er beherrscht zwar keine Magie, dafür hat dieser Riese jedoch eine Axt bei sich, die bestimmt mehrere Tonnen wiegt. Entsprechend sind die Schäden, die das Teil anrichtet. Besonders fies ist jedoch, daß der Kerl erst aus seinem Loch hervorkommt, wenn man der Tür den Rücken zukehrt und sich gerade damit abgefunden hat, daß es hier nichts mehr zu holen gibt. Also unbedingt speichern, denn bei diesem Brocken sind bestimmt mehrere Anläufe notwendig. Der Priester sollte im Kampf nur heilen, der Magier den Riesen entweder blenden oder lähmen, damit er wenigstens manchmal nicht trifft. Nur so kann man ihn schaffen. Zur Belohnung gibt es dann auch ein hübsches Sümmchen.

Jetzt gehen wir zurück Richtung Ausgang, aber nicht ganz so weit. Etwa in der Mitte dieses Labyrinths führt ein langer Gang Richtung Norden. Auch er endet in einem Rundgang, in dessen südwestlicher Ecke eine Falle an der Decke hängt. Gegenüber dieser Falle, an der nördlichen Wand, findet sich eine Geheimtür: Man geht einfach durch die Wand bis zu einer Treppe. Danach folgt noch ein langer Gang, an dessen Ende ein Loch in der Wand ist. Es führt uns in die Kanalisation. Durch brackiges grünes Wasser waten wir immer Richtung Norden, bis zum nächsten Loch in der Wand. Dahinter warten wieder eine Treppe und ein Gang mit drei Schalen. Die letzte wird geplündert. Da wir nun unendlich reich sind, geht's mit dem Schiff zurück auf Zachs Insel, denn dort ist noch eine Menge zu erledigen.

Im Süden der Stadt gibt es einen Laden, der nur Klamotten verkauft. Hier erstehen wir für jeden in der Gruppe eine Mönchskutte. Von da aus gehen wir zum Blue Velvet, besser gesagt zum Wächter. Auch diesen beschießen wir erst mit Pfeilen und geben ihm dann persönlich den Rest. Bevor wir das Etablissement aber betreten, statten wir dem Zoogeschäft noch einen Besuch ab und kaufen eine Elster sowie einen Adler. Mit diesem Getier warten wir vor der Tür des Blue Velvet, bis es Nacht wird. Ab 20 Uhr kann man den Laden betreten, um sofort festgenommen zu werden. Wir finden uns in einer Zelle wieder, aus der es scheinbar keinen Ausweg gibt. Aber wozu haben wir unseren Privatzoo bei uns? Wir lassen die Elster fliegen und warten, bis sie uns den Gefängnisschlüssel bringt. Mit diesem verschwinden wir aus dem unfreundlichen Gemäuer. Die Geheimtür, die wir dabei entdecken, beachten wir vorerst nicht weiter. Statt dessen legen wir unsere Kutten an und wandern zum Mönch, der zwischen Mitternacht und 4 Uhr morgens vor dem Tempel steht. Nach einem netten Plausch gehen wir durch die Tür und kommen gerade recht zu einer Opferszene, in der ein junges Mädchen für Shandar geschlachtet wird. Dieses Bild sollten wir nicht verlassen, bevor wir nicht einem der Mönche seinen Schlüssel abgenommen haben, den er leichtfertig am Strick seiner Kutte getragen hat. Jetzt können wir endlich raus und ab in den Geheimgang, um hinter dem Gefängnis wieder an die Oberwelt zu gelangen.

Da wir unbedingt die Bibliothek besuchen wollen, müssen wir noch schnell ein paar Wachen niedermetzeln. In der Bücherei finden wir eine Liste mit Zaubersprüchen und deren Bedeutung. Dem Musiker geben wir ein paar Märker, damit er uns etwas über fünf Schneesteine verrät. Nun sollten wir die Kneipen im Nordwesten der Stadt heimsuchen, und zwar so lange, bis wir erfahren, daß wir zwischen 2 und 4 Uhr in der 4-Türme-Allee erwartet werden. Wer jetzt aber die Stadt nach einer breiten Straße absucht, ist auf dem Holzweg. Hier sind Alleen kleine, schmale Sackgassen. Am Ende dieser „Gasse de Sack" wartet zur angegebenen Uhrzeit eine vermummte Gestalt, die uns für 20.000 Po's eine Reliquie verschachert. Mit diesem Ding im Gepäck geht's zum Hafen und ab aufs Schiff. Wir steuern wieder unsere erste Insel an und besuchen den Magier im Moor. Diesem geben wir 10.000 Po's – dafür verplüscholisiert er unseren Adler. Lassen wir diesen nun fliegen, kommt er mit einer Karte einer weiteren Insel zurück. Das Eiland nennt sich Jons Insel. Bevor wir abdüsen, sollten wir uns die Reliquie bei den beiden Felsblöcken im Westen unter den Nagel reißen, denn die Gegner dort sind, dank unseres Kräftezuwachses, endlich zu schaffen. Danach wieder auf Zachs Insel zum Einkaufen.

Wer es noch nicht gemerkt hat – im Tempel fehlt die Statue, im Palast der Gouverneur. Wir kaufen nun für jeden einen Strick. Nicht zum Aufhängen, sondern zum um den Bauch wickeln, denn in den Eisbergen auf Jons Insel ist es besser, man seilt sich an. Außerdem brauchen wir die Zutaten für die Sprüche Mildong und Humbolg. Wir können hier alles kaufen außer dem Edelweiß. Dieses müssen wir erst pflücken. Am wichtigsten sind aber die Pelzmäntel, denn ohne die holt man sich gewaltige Frostbeulen – dafür können wir jetzt die Mönchskutten wegschmeißen. Wer noch mehr Platz braucht, kann auch, möglichst an einer markanten Stelle, die bisher gesammelten Totenköpfe ablegen. Hat jeder noch seine 10 Brote und 20 Pfeile dabei, fah-

ren wir mit dem Schiff zum östlichen Anlegesteg auf Jons Insel.
Hier gehen wir immer Richtung Osten, bis es nicht mehr weitergeht, und finden im Schnee den einzigen Zauberkessel in diesem Spiel. Nun geht's zurück nach Westen bis zur nächsten Abzweigung, die mitten ins Gebirge führt. Irgendwann stoßen wir in dieser Gegend auf ein mutiertes Einhorn, das sich als recht zäh entpuppt. Da wir aber sein Horn brauchen, hauen wir ihm eben kräftig aufs Maul, bis nur noch besagtes Horn übrig ist. Dann zurück zum Schiff, um zum westlichen Landungssteg der Insel zu schippern. Immer an der Ostküste entlang bis zu einem Weg, der Richtung Westen führt. Dort werden wir von einigen Riesen angegriffen, aber auch die können uns nicht aufhalten. Wir traben so lange weiter, bis wir auf eine Sackgasse stoßen, in der wir das lebende Schwert finden – eine absolute Superwaffe! Etwas später treffen wir einen Ausgeflippten, der in der Luft schwebt. Da der Heini nicht mit uns reden will, versuchen wir es eben mit Zwangsernährung. Wir rühren in unserem Zauberkessel die Zutaten zum Spruch Humbolg an und schütten ihm das Zeug in den Rachen. Das Gourmetgebräu schmeckt ihm dermaßen gut, daß er uns ein weiteres Stück der Karte schenkt: Thorms Insel.
Nach dem Anlegen am dritten Steg werden wir von niedlichen Zwergen angegriffen. Diese sind zum Glück schnell beseitigt, und wir können unseren Weg fortsetzen. Wir klappern alles und vor allem jede Sackgasse ab, bis wir insgesamt fünf Edelweiß gepflückt haben. Mehr gibt es nicht. Da die Dinger nicht nachwachsen, behandelt sie mit Vorsicht. Auf einem langen Weg Richtung Osten, der immer höher führt, wird die Gruppe plötzlich von Schwindelgefühlen befallen. Es geht nur weiter, nachdem jeder das Gebräu namens Mildong eingenommen hat – deshalb auch die Edelweiß. Am Ende des Weges wartet wieder eine Reliquie auf uns, die wir im Gepäck verstauen. Im Moment gibt es hier nichts mehr zu tun, also fahren wir zurück zu Zachs Insel. Da wir aber später noch einmal zurück müssen, behalten wir die Pelzmäntel im Gepäck.
Bevor wir uns auf den Weg zu Thorms Insel machen, kaufen wir alle Zutaten zum Spruch Jablou. Hierzu benötigen wir auch das Büschel Löwenzahn, das wir ganz am Anfang gefunden haben. Alle Partymitglieder sollten inzwischen über gute Rüstungen, insbesondere über gute Schilde verfügen, denn einen Schild, der übrigens unbedingt aus Metall sein muß, brauchen wir auf Thorms Insel.
Das Eiland besteht aus Hängebrücken, die über große Bäume gespannt wurden. Der Anhänger, den wir am Anfang von dem sterbenden Mädchen bekommen haben, baumelt bestimmt schon um unseren Hals, wenn nicht, sollte man das Teil jetzt anlegen. An der ersten Kreuzung nehmen wir die linke Abzweigung und gehen Richtung Norden, dann die zweite Straße rechts. Am Ende des Weges treffen wir auf ein merkwürdiges Baumwesen. Ist es nicht logisch, daß man diesem den Jablou-Trank zu trinken gibt? Nein? Was soll's, trotzdem ist es so. Das Wesen verliert einen weiteren Anhänger, den wir umgehend einsacken. Auf dem Rückweg kommen wir an einem kleinen Dorf vorbei. Alle Hütten, die man betreten kann, sollte man auch aufsuchen und sich anhören, was die Leutchen zu erzählen haben. Vom Hafen aus gehen wir jetzt Richtung Osten, bis wir von einigen Wesen angegriffen werden, die verblüffende Ähnlichkeit mit George Lucas' Ewocks haben. Leider muß man sie beseitigen, um am Ende dieses Weges eine weitere Reliquie einsammeln zu können. Anschließend wandern wir vom Hafen aus Richtung Nordosten bis zu einer steinernen Figur. Um weiterhin unlogisch zu bleiben, geben wir dieser das Horn unseres erlegten Einhorns. Der Steingnom erwacht daraufhin und verwandelt einen Schild aus Metall, den wir ihm zuvor gegeben haben, in einen Anti-Feuer-Schild, den wir später noch bitter benötigen.
Wir bewegen uns ein Stück zurück, um an der nächsten Kreuzung nach Norden, dann nach Osten und wieder nach Norden zu latschen. Schließlich treffen wir auf ein löwenähnliches Monster, besiegen es und nehmen die erste Abzweigung nach Westen, um in einem Labyrinth aus Hängebrücken mit vielen Sackgassen zu landen. Das Ganze ist ziemlich verzwickt, aber zu schaffen. Irgendwann treffen wir auf eine Frau, die im Sterben liegt. Es handelt sich um die kleine Zeldy, von der wir auf Zachs Insel schon einiges gehört haben. Um ihren Hals hängt der Schlüssel vom Chef, den wir natürlich mitnehmen. Der Chef ist niemand anderer als der Gouverneur von Zachs Insel. Genau dorthin gehen wir jetzt auch, vorausgesetzt, wir finden den Ausgang aus diesem Sch...-Labyrinth.
Auf Zachs Insel eilen wir mit besagtem Schlüssel ins Haus des Gouverneurs und nehmen von dort die Statue aus dem Tempel mit. Diese bringen wir an ihren Ursprungsort zurück und erhalten zum Dank noch einen Anhänger. Bevor wir uns weiter auf den Weg machen, kaufen wir nochmals im Zoogeschäft ein. Dieses Mal nehmen wir einen Affen mit. Frisch gestärkt und ausgeruht schippern wir sodann zu Akeers Insel. Wir begeben uns gleich in die Kanalisation und wandern zu den drei Schalen. In jede Schale legen wir 3.550 Po's und gehen wieder zurück – aber was ist jetzt los? Das ganze Wasser ist plötzlich verschwunden, und wir laufen auf dem Trockenen! Na, dann nehmen wir auf dem Rückweg, der nach Süden führt, doch gleich mal die zweite Abzweigung nach Osten. Dort ist jetzt ein Loch in der Wand zu sehen, wo vormals nur Wasser war. Durch dieses Loch zwängen wir unsere vom Kampf gestählten Körper und landen in einem großen Raum, in dem wir von einigen Mumien begrüßt werden. Den Hebel an der südlichen Wand ziehen wir noch nicht, es sei denn, wir wollen das Spiel beenden. Statt dessen gehen wir durch den östlichen Gang. Die Tür Richtung Süden ist noch verschlossen, deshalb traben wir weiter nach Osten.
In dem nun folgenden Teil des Labyrinths gibt es eine Unmenge von durchlässigen Wänden und Geheimtüren. Im südlichen Raum mit den vielen Fallen liegt noch ein Totenkopf, den wir brauchen. Bevor wir durch die Tür im Osten gehen, ziehen wir doch noch den Hebel an der südlichen Wand, wodurch sich die Tür im Süden öffnet. In dem dahinterliegenden großen Raum werden wir bereits von einer ganzen Kompanie Mumien erwartet. Haben wir diese geschafft, erhalten wir zur Belohnung am Ende dieses Ganges den letzten Totenschädel. Insgesamt haben wir jetzt sechs Stück. Mit diesen hasten wir jetzt zurück durch die Kanalisation bis zur Tür, vor der der Riesenheini mit seiner großen Axt stand. In die sechs Schalen legen wir jetzt je einen Totenkopf. Endlich geht auch diese Tür auf und gibt den Weg zu Geld, Waffen und der fünften und letzten Reliquie frei. Mit dem Ding im Koffer gehen wir wieder dahin zurück, wo wir hergekommen sind, will heißen zu den Mumien. Dieses Mal nehmen wir aber die östliche Tür und landen postwendend im Gefängnis. Allerdings befinden wir uns diesmal auf der richtigen Seite der Gitter, nämlich außen. Zunächst einmal durchschreiten wir den Gang nach Osten bis zur Wand mit dem Schloß. Dort paßt der Schlüssel, den wir dem Mönch abgenommen haben – alle Zellentüren sind nun offen.
In einem der Kerker sitzt ein blindes Mädchen, das wir unbedingt in die Party aufnehmen müssen. Am besten verabschiedet man sich vom Priester, denn das Frauenzimmer versteht sich ebenfalls auf die Kunst des Heilens (aber nicht vergessen, vorher die Ausrüstung zu verteilen!). In der nächsten Zelle Richtung Osten gibt es an der südwestlichen Wand eine Geheimtür. Der Gang führt allerdings nur zu zwei verschlossenen Türen, also wieder zurück. Auf dem Weg zum Ausgang stößt man in der vorletzten Zelle auf eine weitere Ge-

LÖSUNG

ISHAR 2

Nachdem die Verwandtschaft der ersten Skelette wieder vereint ist, kommen wir im Süden zu einer verschlossenen Tür. Also heißt es den passenden Hebel finden. Dazu begeben wir uns Richtung Norden in den großen Raum. Hier warten bereits einige Mumien und weitere Untote auf uns. Sind sie richtig tot, finden wir an der nördlichen Wand einen Knopf zu einer Geheimtür. Den danach folgenden Raum verlassen wir durch die Tür, um in einen weiteren Raum zu kommen. Von dem führt eine Geheimtür in einen dritten Raum, an dessen Ende eine verschlossene Gittertür ist. Diese öffnet man, indem man von diesem Raum wieder zurück in den Raum davor geht, allerdings nicht durch die gleiche Geheimtür, sondern ein Stück daneben. Wir ziehen den Hebel dahinter und gehen wieder zurück zu der bisher verschlossenen Tür, die nun geöffnet ist. Nach einem längeren breiten Gang erreichen wir eine Treppe, die zu Shandars Festung führt.

Wir befinden uns in einem großen, mit Fallen gespickten Raum. Am südöstlichen Ende liegt ein Schatz, am nordöstlichen Ende ist ein Hebel, der die Tür im Osten öffnet. Nun könnten wir eigentlich weiter, wenn da nicht der Ritter wäre, der diese Tür bewacht. Der Typ kann einiges einstecken. Zum Glück macht er einen fatalen Fehler: Er bewegt sich keinen Zentimeter, so daß man zwischendurch bequem zurückgehen kann, um sich zu heilen. Ist auch er beseitigt, nehmen wir im folgenden Raum den Gang nach Norden. An der Abzweigung gehen wir nach Westen in einen Raum, in dem wir wieder einen Hebel ziehen. Weiter geht es nach Norden, bis wir einem Typen gegenüberstehen, der wie Medusa aussieht. Hier muß man vorher unbedingt den geistigen Schutz für alle aktivieren, um nicht beeinflußt zu werden. Ansonsten ist das Tier-

heimtür. Der Gang dahinter endet bei einer Treppe, die in einen riesigen Raum führt. Nachdem man diesen betreten hat, sollte man unbedingt den Spruch Exorzismus anwenden und sich jedes Partymitglied genau anschauen, denn der Ort ist verflucht. In der Mitte des Raumes, zwischen den Säulen, hängt ein lebendes Schwert, das wir uns unter den Nagel reißen. An der südlichen Mauer befindet sich ein Knopf, dahinter ein Gang und ein Raum mit einem Hebel. Dieser wird umgelegt, denn er öffnet die Tür zum Ausgang. Die große Halle ist übrigens gespickt mit Fallen, also Vorsicht. Der Ausgang liegt in östlicher Richtung. Von dort erreichen wir den Gang, in dem wir schon einmal waren – nur daß jetzt alle Türen offen sind; außer der, die ganz im Süden zum Ausgang führt. Hinter dieser Gittertür ist ein Hebel, den wir aber nicht erreichen können. Deshalb lassen wir hier nicht die Sau raus, sondern den Affen los. Der legt für uns den Hebel um, und wir können endlich raus.

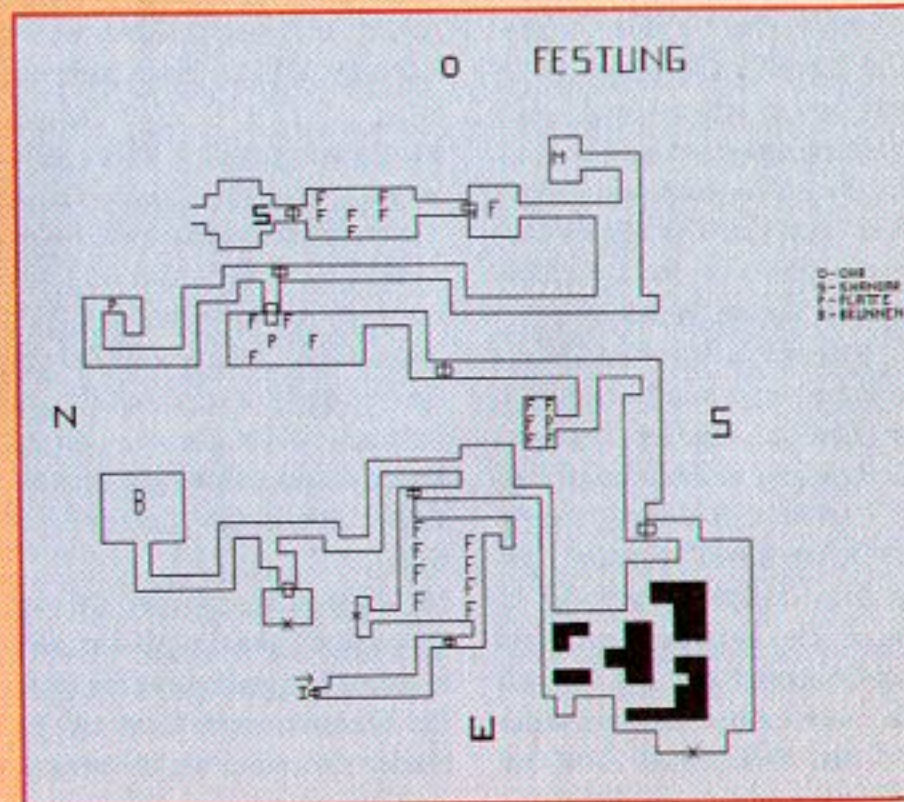
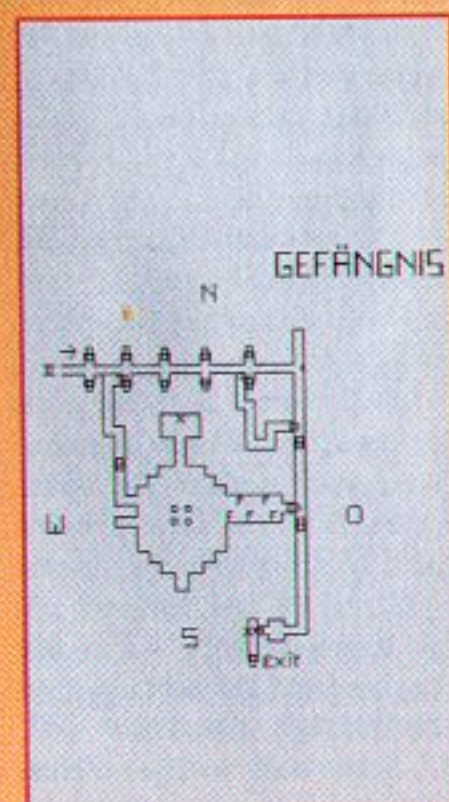
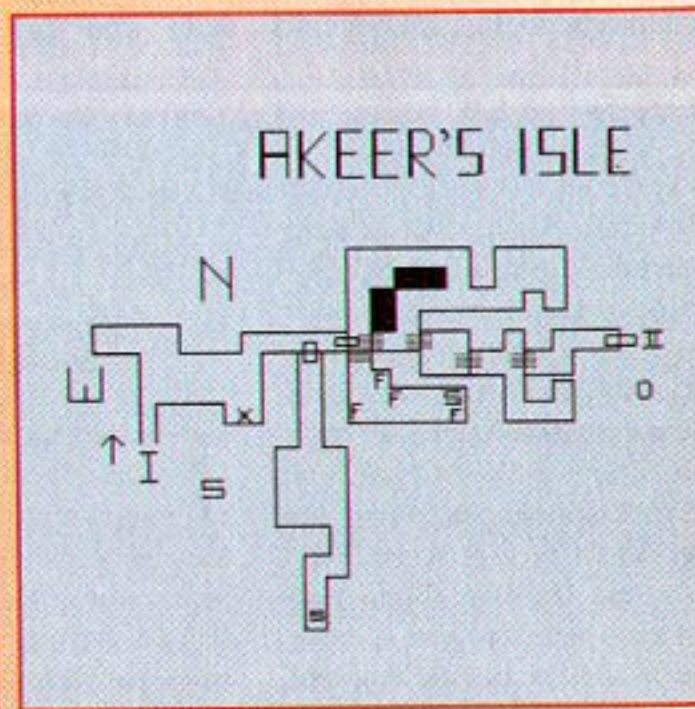
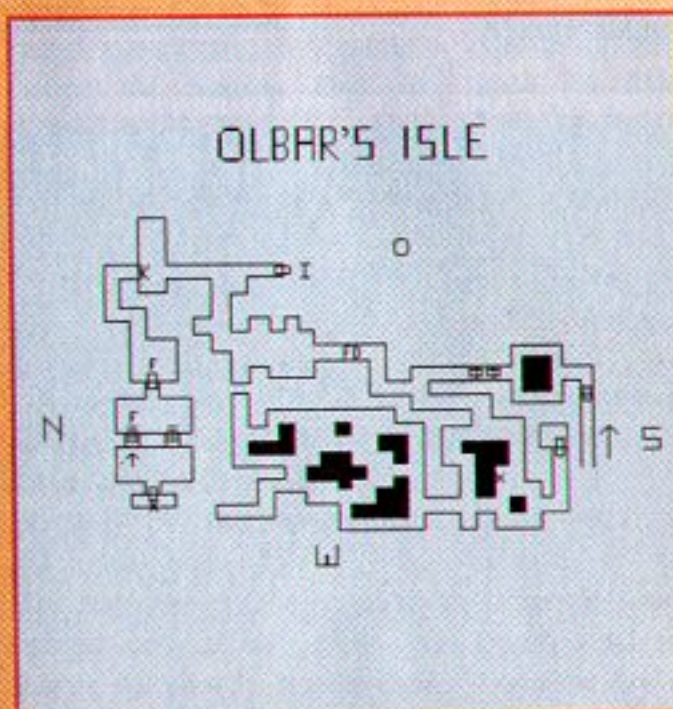
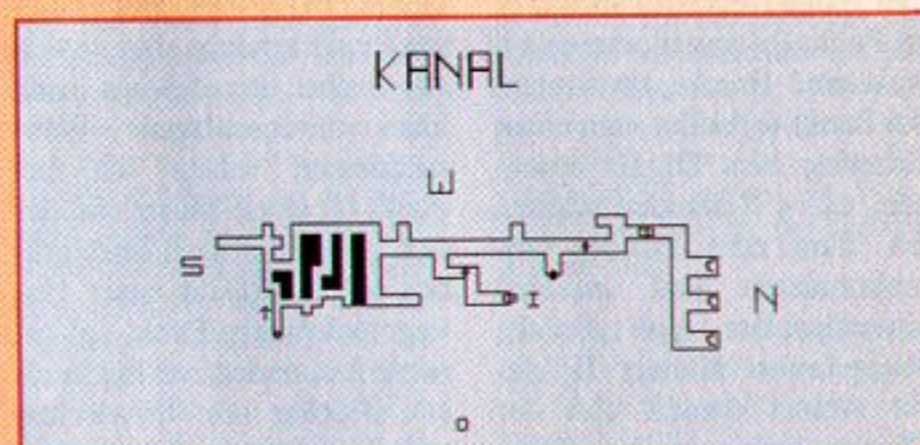
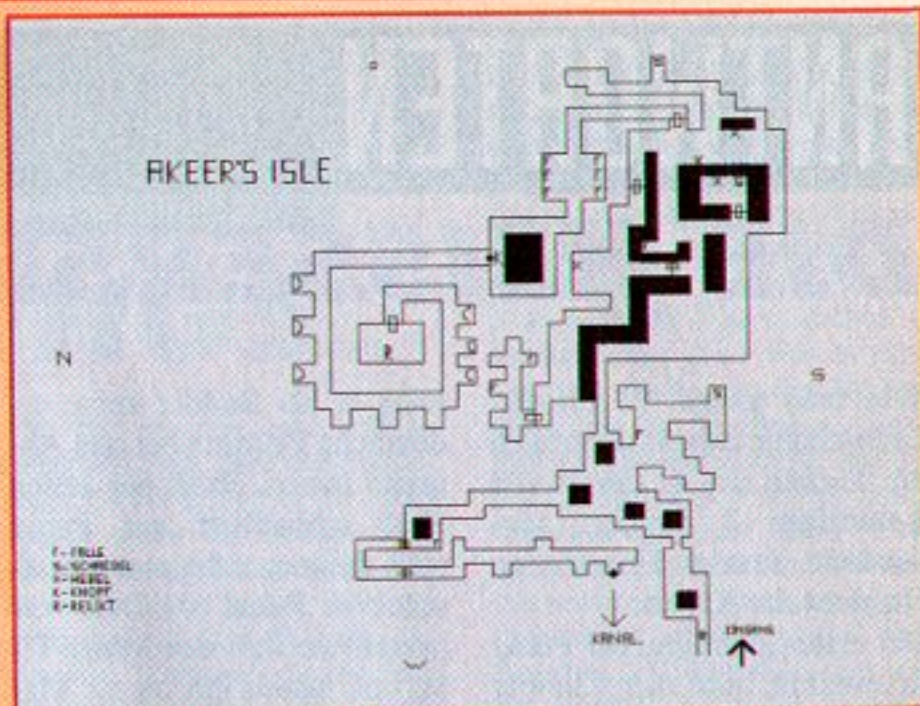
Haben wir uns auf Zachs Insel wieder gestärkt, reisen wir ein letztes Mal auf Jons Insel, in die Schneeberge. Wir wandern zur Stelle, an der die komischen fünf Säulen stehen und plazieren darauf unsere fünf Reliquien. Dadurch wird ein toter Mönch lebendig, den wir unbedingt in unsere Gruppe aufnehmen müssen, da er als einziger den Spruch „Schutz gegen Feuer" beherrscht. Also entlassen wir den Magier, nachdem wir seine Sachen vorher verteilt haben.

Und wieder geht's zurück auf Zachs Insel. Die Pelzmäntel können wir jetzt getrost der Altkleidersammlung geben. Dafür kaufen wir uns fünf Abendanzüge, ziehen sie an und legen uns zusätzlich den Anhänger um, den wir von dem Baumwesen bekommen haben. In dieser Karnevalsverkleidung gehen wir noch einmal ins Blue Velvet. Nun werden wir nicht verhaftet, sondern treffen auf einen Typen, der uns den letzten Teil der Karte vermacht: Olbars Insel. Bevor wir jedoch dorthin aufbrechen, sollten wir unsere neuen Gefolgsleute entsprechend ausrüsten. Leider paßt dem blinden Mädchen keine magische Rüstung. Auch sollten wir die beiden Neuen erst noch einige Levels aufsteigen lassen, denn sonst haben sie im großen Showdown auf der letzten Insel nicht den Hauch einer Überlebenschance. Ist soweit alles klar, erstehen wir im Zoo einen Papagei und treten die große Überfahrt zur allerletzten Schlacht an.

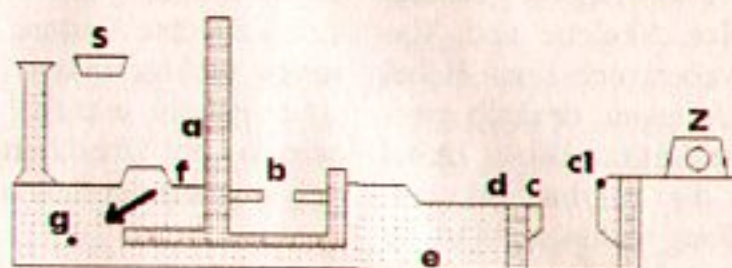
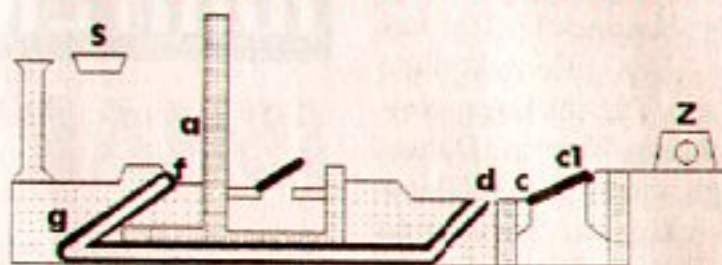
Das Ganze spielt sich natürlich wieder mal unterirdisch ab, und noch dazu im bisher größten Labyrinth. Kurz nach dem Eingang geht's schon los: Ein Feuerwesen bereitet uns einen heißen Empfang! Da hilft auch der Anti-Feuer-Spruch von Gimzel nicht viel, Ihr müßt schon zu folgender Spezialtaktik greifen: Der stärkste Charakter nimmt den magischen Feuerschild in die Flossen, alle anderen stellen sich im Gänsemarsch hinter ihm auf. Dann einen Anti-Feuer-Spruch ablassen und einen Treffer kassieren. Danach sofort nach vorne, zuschlagen und wieder zurück bis an die Wand. Nach dem nächsten Treffer wieder vor, und so weiter. Zwischendurch die Partymitglieder mit „Zeitwandlung" heilen. Die bis dahin erzielten Treffer bleiben erhalten, und so habt Ihr's nach ca. 19 Versuchen schließlich geschafft (zum Trost sei gesagt, daß dies das einzige Exemplar seiner Gattung war). Wir gehen weiter Richtung Norden bis zu einer Kreuzung. Hier wenden wir uns zunächst mal nach Westen. In diesem Teil des Labyrinths gibt es noch einige Schätze und Waffen sowie einige Orks zu plätten, was ja ganz gut für die XPs der Neulinge ist. Die Tür öffnet man wieder mit dem Hebel, der nicht weit davon an der Wand hängt.

Ist alles erledigt, geht's zurück zur Kreuzung und weiter nach Norden. Allzu weit kommen wir allerdings nicht, denn nach einigen Metern wartet das größte Vieh des ganzen Spiels auf uns: ein Feuerdrache. Obwohl der Wurm wirklich gewaltig aussieht, ist er seltsamerweise leichter zu besiegen als der erste Feuerspucker und richtet obendrein auch nicht so großen Schaden an. Wer jetzt wenigstens eine Armbrust und 100 Pfeile dabeihat, kann das Untier schon fast zu den Toten rechnen – man kann nämlich prima um die Ecke schießen. Der Rest wird mit den Nahkampfwaffen erledigt. Anschließend traben wir weiter bis in einen Raum mit mehreren Nischen, in denen diverse Schätze herumliegen. Nach der Abzweigung Richtung Osten heißt es erneut aufpassen: Nachdem man im Norden die Nische geplündert hat, erscheinen plötzlich einige Skelette der Marke „Extra-Zäh". Sind sie zerbröselt, unbedingt stehenbleiben, denn sonst wird man beim nächsten Schritt umgedreht, verflucht, gelähmt und weiß der Geier was noch. Es sei denn, man stärkt sich vorher, spricht den Spruch „geistiger Schutz für alle" und speichert.

chen nicht besonders schwer zu schlachten. Habt Ihr jedoch trotzdem Blessuren davongetragen, ist das nicht so schlimm, denn in dem Raum dahinter steht ein Brunnen, der jeden wieder fit macht, der über ihn drüberläuft.
Nun geht's zurück nach Süden, bis wir im Südwesten in ein kleineres Labyrinth kommen. In dieser Gegend findet man überwiegend Hexen, Zombies, Skelette und Magier – aber auch einen Hebel zum Umlegen, deshalb müssen wir dorthin. Dieser Hebel öffnet die Tür im Südosten. Der Gang dahinter führt zu einem kleinen Raum im Westen. Hier unbedingt nur einen Schritt hineingehen, um den Kontakt auszulösen. Der Rest des Raumes besteht aus Fallen. Die Kontaktplatte öffnet die Tür im Gang weiter Richtung Norden. Dahinter liegt wieder ein größerer Raum inklusive Schatz und vieler Fallen. Einen Schritt vor der östlichen Tür ist wieder eine Kontaktplatte, die abermals eine Tür entriegelt. Um die gleich folgende Tür Richtung Süden zu öffnen, muß man zuerst nach Norden. Am Ende des Ganges ist wieder so 'ne Türöffner-Platte zu finden. Wir bewegen uns weiter durch die nun offene Tür nach Süden bis zu einem breiten Gang, der nach Osten führt. Diesem folgen wir bis ans Ende. Dort wartet in einem kleinen Raum ein Magier. Greift ihn nicht an, sondern hört ihm zu – was er sagt, ist wichtig.
Haben wir seine weisen Sprüche vernommen, wandern wir ein Stück zurück und weiter nach Norden bis zu einer Tür, an der ein großes Ohr hängt (Achtung, direkt davor ist eine Falle!). Hinter der Tür wohnt nicht Mr. Spock, deshalb benutzen wir hier unseren Papagei, der munter drauflosplappert und die Worte des Magiers wiederholt. Daraufhin öffnet sich die Tür, und wir können in den letzten großen Raum, der wieder voll mit fiesen Fallen ist (siehe Plan). Bevor Ihr ihn betretet, sollte Eure Gruppe topfit sein – also am besten alle mit Zeitwandlung heilen. Kurz vor der Tür am Ende dieses Raumes die Sprüche „geistiger" und „körperlicher Schutz" für alle aktivieren, denn es wartet kein Geringerer als Shandar auf uns. Er versucht, uns hauptsächlich umzudrehen, zu lähmen und blind zu machen. Sind jedoch unsere Sprüche aktiv, hat er ziemlich schlechte Karten. Mit einigen wohlgezielten Hieben ist er relativ schnell besiegt, wie das bei Oberübermotzen schon so oft der Fall war...

KARTEN zu ISHAR 2

ANTWORTEN

DIE HEISSERSEHNTEN

Wie man ganze 59 Classic-Grünschöpfe unbeschadet durch die Tücken des 4. Levels von **Lemmings 2** dirigiert, verdeutlicht Daniel Hogrefe an Hand zweier Karten:
Der erste Lemming, der Punkt (a) erreicht, wird zum Climber und Floater erklärt. Sobald er an Punkt (b) angekommen ist, wird eine Brücke konstruiert. An Punkt (c) sollte man einen Grünling zum Digger ernennen, ca. 4 Sekunden warten, ihn dann zum Builder umfunktionieren und zweimal hintereinander eine Brücke bauen lassen. Kleiner Tip dazu: Achtet darauf, daß der Digger exakt an der Kante hinunterbuddelt, anderenfalls kann er als Builder keine ordentliche Brücke über den Abgrund bauen. Stößt der kleine Kerl schließlich auf Punkt (c1), dreht er sich um und watschelt zu Punkt (d). Dort verpassen wir ihm den Miner-Titel und lassen ihn bis zu Makierung (e) graben. Hat er diesen Punkt erreicht, darf er sich als Basher geradewegs nach links durchschlagen. Währenddessen setzen wir bei Punkt (f) einen Miner ein, der sich unbedingt nach links graben sollte. Sobald unser Untergrundarbeiter Punkt (g) erreicht hat, taufen wir ihn in einen Blocker um. Inzwischen sollte der Basher etwas unterhalb von (g) angekommen sein und somit dem Blocker den Boden unter den Füßen wegbaggern – dadurch wird unser Blocker wieder zum Walker. Auf diese Weise lassen sich alle Lemminge bis auf den Basher retten – dieser baggert und baggert und baggert und...
Tja, und mit 59 kleinen Zwergen dürften nun auch die folgenden Levels kein Problem mehr darstellen...

10. Es wäre ja alles viel einfacher, wenn nicht diese unglaublich vielen Kreuzungen und Abzweigungen Deinen Richtungssinn verwirren würden. Dabei fährt die S-Bahn eigentlich doch bloß geradeaus? Tja, und als Du endlich ein Stückchen Kreide findest, mit dem Du Deinen Weg markieren könntest, hast Du Dich längst hoffnungslos verlaufen. Jemand anders hat da offenbar weniger Probleme, denn plötzlich hörst Du hinter Dir ein entsetzliches Gejaule: „Schlitzäääh! Liräää!". Die beiden Oldies lesen bei 35 weiter, Dorli, Mick und Manni hingegen bei 52.

11. „Hey, Du hast ja'n Durchblick!" freut sich Theo. Er wirft Dir einen Schlüssel zu, und Du schließt damit die Tür auf. Weiter bei 3.

12. Todesmutig schreitest Du um die Ecke, nur um auf einen riesigen Kerl in schicken Designer-Klamotten zu treffen, der „Gääldäääh!" schreit. „Hör mal", entgegnest Du ihm scheißfreundlich, „laß uns doch einfach miteinander reden, ne? Das ist immer der bessere Weg!" Schorsch gibt sich verbindlich, sagt „Aber selbstverständlich" und fischt einen Zettel aus der Tasche. Na bitte, geht doch! Weiter bei 49.

13. Ach, vergiß es, Alter – das Museumsstück läuft eh keinen Meter mehr! Außerdem: Wo bleibt Deine Solidarität mit den anderen Jungs und Mädels, hä? Na also, Du steigst ab, ziehst Dir 'ne Schokolade rein und schiebst weiter Richtung S-Bahn bzw. Nummer 50.

14. Du gehst zurück in den Kellerraum, und Theo sagt: „Okay, wir vertschüssen uns jetzt. Feierabend, verstehste? Aber ich will Dir noch'n Tip geben. Da!" Er deutet auf die westliche Wand des Raumes und löst sich samt Frau in Luft auf. Willst Du den ganzen Kreide-markierten Weg zurücklatschen (26) oder die Wand untersuchen (39)?

15. Vorsichtig schleichst Du um die nächste Ecke. Da passiert, was in jedem Dungeon passieren muß: Ein Monster greift Dich an! Es handelt sich dabei um die berüchtigte S-Bahn-Schlange, gegen die Du mit bloßen Händen kämpfen mußt – abgesehen von Mick, der unter 2 weiterlesen darf. Die Schlange hat sechs Hitpoints; falls Du Vierer, Fünfer und Sechser würfelst, darfst Du ihr drei Punkte abziehen. Einser, Zweier und Dreier führen hingegen zu je drei Minuspunkten bei Dir! Solltest Du überleben, geht es bei 22 weiter, andernfalls darfst Du gerne wieder bei 1 anfangen...

16. Du versteckst Dich ganz leise hinter dem Schaltkasten, der immer noch sinnlos hier herumsteht, und hörst Schorsch rumoren. Schließlich naht die S-Bahn; als sie wegen einer Weiche langsamer fahren muß, springst Du lautlos auf und fährst zur nächsten Station mit. Ja, S-Bahn-Surfen macht Spaß, und Du hast Dich auch prima herausgewunden – aber bist Du sicher, daß Du nicht irgend etwas Wichtiges verpaßt hast?

17. Schon nach wenigen Metern stehst Du vor einer Wand. Ein Warnschild verkündet in Leuchtbuchstaben: „Achtung! Ende des Abenteuergeländes! Kein Durchgang möglich!" Zu Deinen Füßen liegt ein uraltes Skelett – offenbar ein vor langer Zeit an dieser Stelle gescheiterter Rollenspieler. In den knöchernen Fingern findest Du eine Taschenlampe, die Du mitnehmen darfst. Zurück zur 40.

18. Als der Taxifahrer schläfrig was von „Fuffzich Maahk" brummelt, fällt Dir wieder ein, daß Du zwar heute Dein Monatsgehalt bekommen hast, der Fünfer aber bis Ende nächster Woche reichen muß. Geistesgegenwärtig springst Du aus dem Wagen und läßt bei der Gelegenheit eine im Fond herumliegende Taschenlampe mitgehen. Ab zur Nr. 27.

19. Du drückst die Klinke, aber die Tür ist verschlossen. Hinter Dir fragt Theo: „Na, wie heißt denn der Film, hm?" Du antwortest: „Theo und Cleopatra" (28) oder „Theo, wir machen uns Jurassic Quark" (44) oder „Theo gegen den Rest der Welt" (11)!

LÖSUNG 2.TEIL

THE LOST VIKINGS

Nachdem Ihr allem Anschein nach die ersten zwanzig Knobel-Levels schadlos überstanden habt, können wir uns ja nun auf den Rest vom Vikinger-Fest stürzen. Na, dann mal auf sie mit Gebrüll...

Level 21: Mit Erik geht's geschwind über ein paar rote Steine, die allerdings den überflüssigen Pfunden eines echten Nordmannes nicht lange standhalten. Laßt ihn einfach in das Loch fallen und postiert den Knaben unter der Decke (*nicht* unter das Loch!). Feuert sodann einen Schuß ab, schaltet auf Erik um, so daß Ihr die Flugbahn des Pfeils beobachten könnt, und klettert schließlich mit Baleog die Leiter hinunter. Achtet dabei auf den Robbi! Etwas weiter unten befinden sich vier rote Steine, die sich mittels Pfeil pulverisieren lassen. Bearbeitet dann die Kreissäge, krallt Euch das Futter, erklimmt die zweite Stange nach oben und sackt den flammenden Pfeil ein. Um den Knopf anschießen zu können, müßt Ihr zuvor den Roboter erledigen. Olaf wird nun nach rechts zu Erik gebracht, wobei er die unterwegs zu findende Bombe keinesfalls verschmähen sollte. Mit Erik geht's jetzt nach rechts in den Abgrund, weiter über die Stahlträger ganz nach oben links, bis zum roten Schlüsselchen. Ein Stück weiter unten links müßt Ihr Euch durch ein Loch fallen lassen, den Schlüssel ins Schloß stecken und ab in den Exit huschen. Mit Olaf schwebt Ihr hingegen über die Spitzen hinweg, beseitigt den Angreifer (mit ein wenig Glück und einer Bombe), drückt den Knopf und verschwindet im Exit. Baleog muß nun nur noch ganz nach unten sausen, um ebenfalls den Exit zu erreichen.

Level 22: Steigt mit Erik die Leiter hoch und springt von der ersten zur zweiten Sprungfeder. Auf dem Höhepunkt Eures Flugs müßt Ihr rechts den Geheimraum erreichen, der die Allround-Bombe birgt. Wem Ihr dieses Bömblein zum Geschenk machen werdet, dürfte ja wohl klar sein. Holt Euch die drei anderen Knallkörper, hüpft unten mit der ersten Feder nach rechts, und laßt die Bombe im Flug auf die Maschine fallen. Ganz rechts gibt's noch ein Bömbchen einzusacken. Klettert jetzt die Leiter wieder runter, durch die Stampfer zur Wippe. Erik wird hier auf den Stahlträger katapultiert und kann sich somit mit einer Bombe um die Maschine dort oben kümmern. Wieder unten, bringt Ihr Baleog und Olaf auf den Träger, wobei Ihr Euch vor dem Schuß mit Olafs Schild schützt. Nachdem Baleog auf den ersten Knopf ganz oben geballert hat, bringt Ihr Olaf unten vor die Tür. Erst jetzt wird von unserem Flitzebogenmann auch der zweite Knopf beschossen, und es geht abwärts. Gebt Olaf, der vor einem gelben Killerrobbi steht, eine Bombe. Zündet den Kracher, tretet einen Schritt zurück und wartet, bis der Robbi Geschichte ist. Dann ab nach rechts, die nächste Bombe besorgen und anschließend mit allen Kumpels nach oben kutschieren. Hier geht's durch die Stampfer zu den Steinen, die Ihr mit der eben gefundenen Bombe sprengt. Jetzt noch auf dem Aufzug die Schalter links anschießen und ab zum Exit!

Level 23: Es wird gesprungen! Schnappt Euch Olaf, katapultiert ihn auf die Sprungfedern, reißt Euch die Allround-Bombe unter den Nagel und jagt damit den unteren Bomber hoch. Danach holt Ihr Euch weiter oben den roten Schlüssel und hüpft von der Sprungfeder rechts hoch zur Tür, die sich mit dem Schlüssel öffnen läßt. Laßt die anderen beiden Vikinger nun nachkommen, und fahrt gemeinsam mit dem Lift nach unten. Baleog sollte dabei auf die Kette eines Stahlträgers schießen. Baleog ist auch der einzige, der jetzt unten bleibt. Die anderen beiden düsen wieder ab nach oben und weiter nach rechts. Erik hüpft hier über den Abgrund mit den Spritzen und läßt sich schließlich bis zur Feder fallen. Dort rechts abbiegen, wieder aufwärts und erneut abwärts klettern. Den Exit mit dem blauen Schlüssel aufschließen (habt Ihr hoffentlich unterwegs gefunden und mitgenommen!) und weiter nach links in den Kran – Olaf gleitet über die Spitzen bis zum zweiten Kran. Hievt jetzt den Stahlträger mittels Kran in die Luft und laßt ihn durch das Loch fallen. Erik befördert den Träger auf die gleiche Weise ins nächste Loch. Endlich ist auch für Baleog die Bahn frei, er kann bis zum Kran vordringen und rechts auf den Knopf schießen. Es sollte nun kein Problem mehr sein, die drei Gesellen in den Exit zu dirigieren!

Level 24: Ihr beginnt mit Erik, indem Ihr mit ihm eine kräftige Hopspartie nach ganz oben unternehmt. Bevor er dort in den Kran steigt, rammt er jedoch noch schnell links die Wand nieder. Unten wird Baleog in den Kran gepackt und mit Olaf die Leiter erklommen. Er läßt sich vom Metzler auf die andere Seite kutschieren. Von dort geht's dann aufwärts. Olaf springt neben dem Kran links nach unten und sackt den roten Schlüssel ein, bevor er wieder nach oben steigt. Laßt Olaf von hier aus mit dem Stahlträger auf die Reise gehen. Auf der anderen Seite klaut Ihr die beiden Bomben und zündet sie ganz rechts. Dadurch wird der Zugang zur Höhle frei, und Ihr könnt Euch den Riesenschinken sowie ein Bömbchen einverleiben. Öffnet nun die Tür und sprengt den nicht-karierten Teil des Bodens. Springt mit Olaf in die Tiefe, und haltet den Robbi auf, bevor Ihr auch den Rest der Bande nach unten bringt. An den Stampfern geht's mit dem gesamten Trupp nach rechts, ab in den Lüftungsschacht. Hier warten insgesamt drei starke Gegenstände auf Euch! Bringt die Jungs sodann heil an den Stampfern unten vorbei, nach links bis zum Abgrund. Hüpft mit Olaf hinunter, weicht dabei der tollwütigen Kreissäge aus, eilt mit dem Lift nach oben, drückt das Knöpfchen und saust mit dem Rest der Infanterie nach unten. Jetzt gilt es wieder einmal, spitzen Spitzen auszuweichen. Katapultiert den Krieger auf den Lift und ballert diese roten Dinger ab. Per Exit geht's schließlich in den nächsten Level...

Level 25: Dackelt mit Erik die Leiter hoch, unter den Stampfern durch, über die Spitzen bis zum Kran. Hebt dort den Metallblock an und verfrachtet ihn in den Trichter der Maschine – dann wieder zurück! Tuckert mit Olaf und Erik per Lift nach oben, steigt dort Olaf mal wieder aufs Dach, klettert durch den Tunnel, krallt Euch die Fackel und wieder abwärts. Latscht mit Erik zum Ofen (nach links) und entzündet den blauen Teil rechts neben der Gasflasche (berührt dabei keinesfalls die Flammen!). Erneut oben an der Maschine angekommen, schnappt Ihr Euch den angefertigten Werkzeugsatz, begebt Euch in den Fahrstuhl und repariert oben die Maschine – der Boden öffnet sich, und es heißt mit Baleog auf der Sprungfeder herumhüpfen! Killt die beiden Kreissägen, geht mit Olaf den Lüftungsschacht hinunter und postiert ihn vor dem gelben Hannes dort. Mit Baleog könnt Ihr jetzt gemütlich an dem Gelbling vorbeilatschen, den Flammenpfeil einsacken und links sowie rechts die Typen umnieten – als Belohnung gibt's was zu futtern. Nun wieder mit allen Helden zurück bis zur Sprungfeder. Laßt Euer Dickerchen in luftige Regionen zur fliegenden Waschmaschine aufsteigen, grabscht Euch dort rechts schnell die Allround-Bombe und benutzt diese auch umgehend. Dann rechts mit Baleog auf den Fahrstuhl, den Stein abschießen. Ist dies geschafft, geht's über die Wippe nach rechts. Eliminiert hier die Kreissäge, und sammelt all die schönen Gegenstände, darunter auch ein feines Schlüsselchen, ein. Nun zurück zum Ofen. Um ihn auszuschalten, genügt ein Pfeilschuß – und siehe da, der Weltexit liegt vor Euch.

Level 26: Los geht's mit Olaf. Blast den Kerl ordentlich auf und schickt ihn nach rechts, dem Feind entgegen. Setzt Olaf genau vor ihm ab, erhebt Euch mit Baleog in die Lüfte, und knallt dem Kerl eine vor den Latz. Fliegt jetzt mit Olaf dahin, wo der Aufzug herkommt, krallt Euch oben den Schlüssel und etwas weiter links zwei kleine Leckerli. Gleitet anschließend nach rechts, öffnet mittels Schlüssel die Tür und sackt gleich den nächsten Key ein. Düst mit der gesamten Mannschaft nach rechts und benutzt den eben erst gefundenen blauen Schlüssel. Rechts neben der Tür offenbart sich ein Paradies für Leute, die auf Spitzen stehen. Flattert mit Olaf zur Pumpe, die sich auf der Plattform links oben befindet, und von dort weiter zwischen den Spitzen hindurch, um schließlich den Hebel zu betätigen. Der nun aktivierte Lift führt Euch zum gelben Schlüssel. Dann wieder runter, wieder aufpumpen, wieder fliegen, wieder eine Bombe schnappen und wieder ab nach unten. Von der schon bestens bekannten Startbahn gleitet Ihr ausnahmsweise mal mit allen Kumpanen nach rechts unten. Von der Plattform, auf der die Jungs hier stehen, geht's rechts nach unten. Dort läßt sich auch endlich der gelbe Schlüssel einsetzen. Tuckert jetzt mit allen vorsichtig durch die Spitzen. Schwebt mit Olaf danach aufwärts und stellt ihn vor den grünen Pinguin – etwas weiter rechts findet sich übrigens eine schnuckelige Bombe. Plaziert nun Baleog hinter Olaf, schlachtet den Pingi ab, zerschießt die roten Kappen der Flammenwerfer und sackt mit Erik Freßchen und Schlüssel ein. Der Key paßt zum nahegelegenen Schloß. Erik jumpt

auf den Lift, sprengt oben die Wand sowie die Steine (oder öffnet diese durch Druck auf den Knopf ganz oben) und reißt sich den blauen Türöffner unter den Nagel. Schließlich müßt Ihr nur noch mit versammelter Mannschaft von ganz ganz unten rechts nach ganz ganz oben fliegen und das Schloß aufschließen...

Level 27: Stellt Olaf in das vor Euch klaffende Loch und huscht mit Baleog darüber hinweg. Klettert die Leiter hoch, schießt Knöpfe und Monster ab und bringt Bombe sowie Schlüssel in Euren Besitz. Schaltet auf Erik um und wagt eine kleine Hüpfpartie. Führt unseren Helden in den kleinen Geheimraum und sackt dort einen weiteren Schlüssel samt Extralebenspunkt ein. Über die Blasen geht's dann in die Tiefe. Dort lassen sich ein paar Lebenspunkte klauen und eine Tür öffnen. Steckt mit Baleog den roten Schlüssel ins Schloß, schaltet schnell auf Olaf um und schwebt mit ihm in Windeseile über die Spitzen; mit dem schwebenden Ding kutschiert man schließlich auf die andere Seite zum Exit. Baleog springt nun links in das Loch und jagt die Steinchen in die Luft. Eine Etage tiefer muß wieder einmal ein Knopf dranglauben und ein komischer Kauz ins Gras beißen, bevor Ihr mittels Pfeil die Kette durchtrennen könnt, an der ein Stein baumelt. Laßt Euch jetzt ganz tief nach rechts und letztendlich ganz tief nach links hinunterfallen, springt in den Teleporter und witscht in den Exit.

Level 28: Bringt Erik über die Hops-Aparillos ganz nach oben an die vielen Schalter, den Rest der Meute über die Hopser nach links oben. Stellt sie dort ganz an den Rand, bevor Ihr Erik folgende Schalterkombination einstellen laßt: MITTE drücken, LINKS drücken. Jetzt die Vikinger ganz nach rechts an den Rand bewegen und Erik erneut den linken Schalter drücken lassen. Ab nach unten, zwei Bomben einsacken und den Pingi killen. Erik benutzt den Aufzug nach unten, springt auf den Lift, der nach rechts geht, und krallt sich während der Fahrt den blauen Schlüssel. Die nächste Schalterkombination lautet: OBEN, UNTEN, OBEN. Anschließend die Mannschaft ganz nach rechts bringen und Hebel auf OBEN, OBEN, OBEN einstellen. Jagt sodann die Steine in die Luft und schwebt mit Olaf nach unten (vergeßt dabei nicht, den Knopf zu drücken). Katapultiert Erik nach rechts oben, und legt diesmal mit Baleog die Hebel auf folgende Stellungen: UNTEN, OBEN, OBEN; dann UNTEN, OBEN, UNTEN, gefolgt von OBEN, OBEN, UNTEN. Mit dem Aufzug geht's hinunter, Baleog abholen. Weiter unten besteigt Olaf den Lift und saust nach ganz oben, schwebt zwischen den Elektrostrahlen herum und sackt den blauen Key ein. Die beiden anderen, die sich ja noch in der Luft befinden, bringen den Schlüsselklau wieder auf den Boden der Tatsachen zurück. Olaf öffnet hier die Tür per Knopfdruck, erhält von seinen Kumpels alle Schlüssel, schwebt auf einer Blase nach oben, schließt die Tür auf, und ab geht's in den Exit.

Level 29: Olaf gleitet nach rechts unten an den Spitzen vorbei. Aufgeblasen schwebt er unten weiter nach rechts, durch einen Gang voll großer Nadeln. Schließlich erreicht Ihr eine Plattform. Dort blast Ihr Olaf auf, kassiert das Futter und gleitet weiter nach rechts. Lauft den Weg entlang bis zu einer Allround-Bombe und weiter über die Federn nach oben zu Schlüssel sowie Teleporter. Nach dem Beamen postiert Ihr Euch vor den grünen Gesellen. Hastet jetzt weiter nach links über die Spitzen und schießt den Knopf an. Hüpft nach oben, holt Euch das Früchtchen, eilt weiter nach rechts und metzelt die Typen mit dem Schwert nieder. Klettert wieder nach oben, holt erneut das Futter, spielt Massenmörder und ballert rechts auf das Knöpfchen, um die Tür zu Teleporter und Schlüssel zu öffnen. Nun ebenfalls bei Olaf und seinem grünen Freund angekommen, killt Ihr diesen, wetzt mit Erik nach rechts, springt über die Spitzen und sackt die Bombe ein. Ein Stück weiter rechts geht's wieder aufwärts. Nachdem Ihr dem Baller-Heini geschickt ausgewichen seid, solltet Ihr nach links unten zu den gelben Steinen latschen. Da diese recht leicht zerbrechen, heißt es schnell nach rechts unten laufen, den Schlüssel grabschen und links in den Teleporter witschen. Nun habt Ihr alle Schlüssel, um endlich die Tür zum Exit zu öffnen.

Level 30: Rotbart hüpft mit etwas Anlauf in den grünen Teleporter, der ihn postwendend zur gegenüberliegenden Seite beamt. Die Spitzen dort überwindet man so: Die Leiter erklimmen, auf halber Höhe den Feuerknopf drücken und den Stick nach rechts drücken. Schnappt Euch den roten Key und verschwindet nach unten (Vorsicht: in den Tiefen befindet sich ein Stromstrahl!). Baleog wetzt jetzt nach links und nimmt sich dort den Knopf vor. Dann wird der Schlüssel eingeheimst und der Typ mit Schal um die Ecke gebracht. Euer Schildmännchen sollte nun nach unten gleiten und die Schlüssel von Baleog und Rotbart holen. Steckt sie in die passenden Schlösser, rutscht einen Stock tiefer und krallt Euch den nächsten Key. Bringt Baleog mittels Teleporter zu Olaf, der sich inzwischen an den Rand der Sprungfeder gestellt hat. Baleog gelangt über die Feder auf Olafs Schild und transportiert diesen somit auf die Anhöhe. Erik betritt jetzt ebenfalls seinen Teleporter, wackelt nach oben über die Lifte an den Strahlen vorbei, links hinunter, bis er auf Baleog trifft. Von dort weiter nach links, über den Teleporter nach unten. Steckt alle Fundsachen ein, bevor Ihr mit Euren Helden versucht, über die abwärts fahrenden Lifte nach oben zum Teleporter zu gelangen. Nach erfolgreichem Teleport schließt Ihr mit Olaf das Schloß auf, gleitet elegant nach unten und stellt Euch vor den Schal-Typen. Baleog wagt nun einen kleinen Flug nach rechts unten und metzelt den beschalten Gnom nieder. Olaf klettert eine Etage höher, postiert sich vor die Ballernase und schießt den Knopf an. Erik übergibt letztlich noch schnell seinen Schlüssel, und die Sache ist erledigt.

Level 31: Erik benutzt links die Blasen als Lift und springt, auf der anderen Seite angekommen, von oben ab. Drückt dabei im Flug den Knopf unterhalb der Energiebarriere und wartet am Boden auf die anderen beiden. Mit Olaf pumpt Ihr Euch auf und saust nach oben. Dort überwindet Ihr die Stacheln und sackt im Flug den roten Schlüssel ein. Holt den Rest der Vikinger nach, fliegt aufgepumpt bis zur nächsten „Pumpstation", tankt wieder frische Luft, schwebt weiter nach oben, steckt die Zusatzenergie ein und segelt wieder nach unten. Pumpt jetzt Baleog auf, fliegt nach rechts und zerstört einen Knopf. Sperrt die Tür mit dem roten Schlüssel auf, düst mit Erik ganz nach oben und heimst Schlüssel und Bombe ein. Eine Etage tiefer wird rechts vom Ventilator der Schlüssel benutzt, bevor Ihr wieder zu den anderen nach unten gleitet. Bringt Eure Leute nach rechts, steigt mit Erik nach oben, eilt nach links, schiebt den Stein runter und nach rechts. Jetzt könnt Ihr Euch unten den gelben Schlüssel schnappen und ihn oben ins Schloß stecken. Euer Weg führt Euch über eine Sprungfeder nach oben. Hier wird ein Knopf angeschossen, die Pumpe benutzt und weiter nach oben geflogen. Gelangt über die schwebenden Steine auf die andere Seite, benutzt rechts unten den Key und hastet mit allen drei nach rechts. Hier muß es jetzt schnell gehen: Aufpumpen, zur Feder schweben, kurz unter den Spitzen die Luft ablassen, auf die nächste Feder begeben und sofort rüber. Diese Aktion wird dreimal wiederholt, und der Exit ist erreicht.

Level 32: Der rote Erik düst nach links zur Leiter, erklimmt diese, besorgt links unten die Bombe und legt den Schalter um. Ganz oben jagt Ihr die Wand in die Luft und stellt Euch darauf – von dort läßt sich der nächste Hebel leicht erreichen. Zurück am ersten Schalter, fliegt Ihr mit Olaf zur ersten Plattform, pumpt ihn auf und flattert nach links vor den Ventilator. Dieser bläst Euch nach unten, Ihr steigt wieder nach links und landet vor dem nächsten Fön. Laßt Olaf nach oben pusten, sammelt das Futter und ganz oben den Schlüssel ein. Danach geht's wieder abwärts. Erik legt erneut den Schalter um, Olaf pumpt sich auf, drückt den Schalter und fliegt nach rechts. Die ganze Mannschaft wird wieder am Ausgangspunkt gesammelt, Olaf schwebt nach rechts unten, steckt den Schlüssel ins Schloß und kurvt nach oben zurück. Fliegt jetzt mit allen nach oben und stellt Olaf rechts hinter den Spitzen vor den Pingu. Baleog nimmt sich dann den Knopf und den Pingu vor, Olaf pumpt sich auf, fliegt nach rechts, schnappt sich den Schlüssel, läßt Luft ab und gleitet zurück. Von dort aus weiter nach links, auf die andere Seite, aufpumpen, den Schlüssel einsetzen und ab nach links. Die anderen beiden werden nun nachgeholt und können im Schutze von Olafs Schild eine Etage höher am Schießmaul vorbei. Ein Stückchen rechts davon muß es wieder schnell gehen: Einen Vikinger aufpumpen, fliegen lassen, Knopf drücken, Luft ablassen und auf der anderen Seite landen. Per Hopser geht's weiter über die Spitzen zum Exit.

Level 33: Erik räumt rechts die Wand aus dem Weg, damit Baleog an sein flammendes Pfeilchen kommt. Nun pflanzen wir Olaf und Baleog auf die Wippe, katapultieren sie mit Erik nach links, holen mit Erik oben die Allround-Bombe, steuern ihn ebenfalls nach links zur Wand und positionieren Olaf mit hochgeklapptem Schild genau davor. Erik rammt die Wand ein, Olaf stellt sich direkt unter das Loch, Baleog legt rechts den Hebel um und latscht nach links. Dort killt er das Händchen mit seinem Bällchen, schwebt nach oben, schnappt sich den Extrapunkt und pulverisiert durch das Loch die Steine (versucht, dabei auch gleich die Ballhand zu erwischen!). Eine Etage höher wird ein Knopf angeschossen, dann nach unten rechts gelatscht und auf die Kette geballert, die den Stein hält. Ihr fallt nach links hinunter und begebt Euch sogleich nach rechts zu Olaf. Olaf schwebt nach unten durch das kleine Loch, um einen Knopf zu betätigen; Baleog stiefelt daraufhin nach rechts unten. Erik legt oben den

Schalter um, wodurch der Stein auf Olaf fällt. Unten rechts gilt es sodann, eine Bombe abzusahnen und damit oben links die Wand zu sprengen. Den dahinterliegenden Schlüssel einsacken, nach unten huschen, das Schloß aufsperren und über die Feder nach rechts zum nächsten Key. Klettert weiter nach oben, öffnet die Tür und schiebt den Stein links in den Auslöser. Olaf stellt sich jetzt vor den Pinguin, und Baleog killt den Frack-Träger. Alles begibt sich nun in den Teleporter. Pflanzt Erik und Baleog in den Lift, laßt Olaf den Freßpunkt ergattern, aufs Knöpfchen drücken, rechts an den Spitzen vorbeischwirren, einen zweiten Button betätigen und zurück zum Lift eilen. Baleog schießt auf den Knopf, Erik rennt nach rechts, springt hoch, holt sich den gelben Schlüssel, fällt rechts nach unten und öffnet das Schloß. Ab in den Lift, erneut aufs Knöpfchen geballert und hinein in den Weltausgang.

Level 34: Schwebt mit Olaf nach unten, greift Euch die Bombe und hüpft in den Teleporter. Segelt mit dem Schild nach unten und laßt dabei eine Bombe fallen. Wieder sicheren Boden unter den Füßen, sackt Ihr den Schlüssel ein und benutzt erneut einen Teleporter. Setzt jetzt den gefundenen Key ein, düst komplett mittels Lift nach unten, schützt Euch mit Olaf und ballert das Weltraum-Hühnchen ab. Schickt jetzt Baleog nach rechts, Olaf wieder nach oben, schaltet auf Erik um, und springt mit ihm ganz nach rechts. Benutzt die Federn, krallt Euch rechts die Bombe und klettert die Leiter hinunter. Wieder auf Baleog umgeschaltet, schießt Ihr einen Pfeil ab und behaltet ihn im Auge, indem Ihr auf Erik umschaltet. Wenn der Pfeil den Knopf getroffen hat, könnt Ihr Euch den gelben Schlüssel holen. Wieder eine Etage höher benutzt Ihr die schwebenden Stahlträger, um auf die andere Seite zu gelangen, von dort aus die Tür zu öffnen, weiter nach links zu laufen und vor der Wand eine Bombe zu plazieren. Dann ab nach unten, den Knopf gedrückt, den Teleporter bestiegen, die Bombe eingesteckt und in den nächsten Teleport gehüpft. Auf gleiche Weise verfährt Ihr mit Baleog. Olaf steigt hingegen rechts nach unten, an der zerstörten Wand vorbei, weiter in die Tiefe. Schwebt weiter nach links, weicht dabei den Strahlen aus und steigt schließlich wieder abwärts zu ein paar feinen Leckerli. Nehmt dort allerdings nur drei Früchte mit, denn Ihr benötigt einen Platz für den roten Key! Wieder durch den Teleporter geht Ihr mit Erik nach rechts, benutzt die Aufzüge und weicht geschickt den Elektrobarrieren aus. Endlich oben angekommen, springt Ihr nach links, zur anderen Seite, wartet, bis Ihr ganz rechts einen Aufzug erspäht, legt die Bombe und jumpt zurück. Packt jetzt Baleog in den Aufzug, wartet, bis der Energiestrahl verschwunden ist, schießt die Knöpfe zu Brei und wiederholt die ganze Aktion noch einmal. Ballert nun einen Pfeil nach rechts, verfolgt ihn (wie gehabt durch Umschalten auf Erik) und hüpft in den Teleporter. Stellt das Dickerchen unter die vielen roten Pfeile und laßt ihm Erik aufs Dach springen. Nehmt den blauen Schlüssel und verschwindet im Tele. Wieder unten angekommen, hüpft Ihr nach rechts, benutzt den Schlüssel und holt Olaf rüber. Schlüssel ins Schloß, Baleog holen und über die Feder in den Exit.

Level 35: Als erstes laßt Ihr alle drei in den Teleporter wetzen, schießt dann links den Knopf an und steigt links hinunter (vergeßt dabei die Bombe nicht!). Eine Etage tiefer jagt Ihr den Steinblock in die Luft, laßt Olaf durch das Loch springen, um den Wüterich einzukesseln, knallt ihn ab, und bewegt Euch mit der gesamten Meute in den Teleporter. Bringt hier Olaf kurz vor den Teleporter, damit Baleog über sein Schild in den Tele gelangen kann (bevor Ihr den Teleporter benutzt, schießt doch bitte den Knopf an). Erik wird in den oberen Tele gebracht, während Olaf an den Energiebarrieren vorbei zu den Hopsern schwebt, um sich den Schlüssel zu grabschen. Dann den Knopf gedrückt, und ab in den Teleporter. Auf Erik umschalten, über den Strahler springen und dabei die Bombe fallen lassen. In der Konservendose wartet schon die nächste Bombe auf Euch. Sobald Ihr sie habt, müßt Ihr durch den Anti-Grav-Schacht nach unten gelangen: Dazu erst hochschweben, aus dem Anti-Gravitationsfeld heraus und im Runterfallen wieder hinein. Unten angekommen, klaut Ihr den Lebenspunkt, sprengt das Terminal und eilt wieder hoch. Am rechten Anti-Grav-Schacht geht's dann erneut in die Tiefe; unten nach links und wieder hoch. Weicht hier den Elektrostrahlen aus, schnappt Euch den gelben Schlüssel und entfleucht nach oben. Meistert links die Feuerkugeln, steigt nach oben und wiederholt die ganze Prozedur. Über den Teleporter wieder bei Olaf angekommen, steigt Ihr ihm aufs Dach, springt hoch und drückt den Knopf. Anschließend Schlüssel ins Loch und mit Baleog links unten die Schalter in folgende Positionen bewegt: RUNTER, HOCH, HOCH. Durch die Konservenbüchse geht's jetzt rechts nach unten. Klettert dort auf den Drehlift, schießt den Knopf aus, killt weiter unten zwei Monster und reißt Euch den blauen Key unter den Nagel. Nun auf zum Exit!

Level 36: Flattert mit Olaf in die erste Etage, um den Skorpion zu blockieren, holt die beiden anderen nach, killt den Skorpion und krallt Euch den Schlüssel. Eine Etage höher murkst Ihr den zweiten Skorpion ab, benutzt den Key, nehmt den roten Türöffner und setzt ihn auf der anderen Seite ein. Ist oben die Tür geöffnet, stellt man Olaf davor, schlachtet den Skorpi ab und klaut den Schlüssel. Übergebt den Key an Erik, der damit nach rechts über die Leiter nach oben klettert und den Key dort zum Einsatz bringt. Holt den Rest nach, plättet den Typen weiter rechts und schnappt Euch den Energiepunkt. Links oben wird der nächste Stachel-Heinz abgewehrt und mit Olaf der Schlüssel besorgt. Bringt jetzt alle in den Exit, und – freut Euch nicht zu früh, denn der Level fängt jetzt erst richtig an!
Saust nach oben, sackt den blauen Schlüssel ein, stellt Eure Mannen vor die Tür, öffnet sie im passenden Moment, geht mit Olaf nach unten und stellt die anderen unter sein Schild. Geleitet, geschützt durch Olafs Schild, die Vikinger zur Leiter. Erklimmt mit Baleog die Leiter, zermatscht die fliegenden Enten, holt den Schlüssel und öffnet die Tür. Nachdem Ihr das Spiel mit den Enten wiederholt habt, könnt Ihr ungefährdet rechts hinunterspringen. Erhascht den Schlüssel und bringt auch die anderen beiden Nordmänner auf die linke Seite. Beim folgenden Entenmetzeln solltet Ihr anstatt der Leiter Olafs Schild benutzen. Steckt sodann den Schlüssel ins Loch, nehmt den anderen Key und flitzt zum Exit. Schnappt Euch mit Olaf die Bombe, stellt Euch vor die Ballhand und knallt sie nieder. Gleiches Verfahren wird auch bei der zweiten Hand angewendet. Erik klettert die Leiter hoch und heimst ganz rechts oben den roten Schlüssel ein. Entfernt mit Hilfe des Schlüssels die Energiebarriere, schwebt mit Olaf ganz nach oben, jagt den Steinquader in die Luft, und bringt alle durch das entstandene Loch nach unten. Springt nun mit Erik über den Reißwolf, switcht auf Baleog, feuert einen Pfeil ab und verfolgt seine Flugbahn durch Umschalten auf Erik. Düst jetzt mit Erik nach oben, nehmt den blauen Schlüssel, setzt diesen auch gleich ein und erklimmt die Leiter in den Teleporter. Laßt Erik auf Olafs Schild steigen, springt nach oben, weicht dem Ball aus, klettert links die Leiter runter und rammt die Wand, hinter der sich unsere Freunde befinden, ein. Schießt den Ball ab, klettert mit Erik die Leiter rauf, springt auf das Teil, welches den E-Strahl produziert, hüpft rüber, nehmt den Schlüssel und deaktiviert damit den Strahl.

Level 37: Olaf macht 'nen Abflug nach unten und düst durch das Anti-Grav-Feld nach oben. Dann auch gleich wieder nach unten, die zwei Bomben einsacken und dem Beschuß des grünen Widerlings ausweichen. Werft die Bömbchen immer genau über dem Grünling ab, bis dieser endlich in die ewigen Jagdgründe abgeritten ist. Holt Euch jetzt den Schlüssel, benutzt ihn umgehend und latscht in den Teleporter. Weiter geht's mit den anderen beiden Vikis: Erik und Baleog fallen links hinunter und halten sich an der Leiter fest. Über die Anti-G-Felder erreichen sie rechts den flammenden Pfeil und schießen den Knopf an. Stopft Baleog alles, was Ihr an Fressalien gefunden habt, in die Taschen und schickt ihn durch den jetzt deaktivierten Anit-G-Schacht. Stellt ihn in den Lift, weicht den Geschossen aus und macht den „Tominator" mit zwei gezielten Schüssen wehrlos. Ballert auf die beiden Hebel, damit unser Freund Tominator abstürzt. Nehmt danach irgendeinen Schalter unter Beschuß und sammelt den Schlüssel ein. Nun geht's zurück und weiter ganz nach links. Hier fummelt Ihr im Flug den Schlüssel ins Loch, landet auf der Hopsmaschine, drückt (wieder im Flug) den roten Knopf und stellt Baleog schließlich in den Teleporter. Holt noch schnell Erik nach und teleportiert Euch zu Olaf. Gebt Erik alle Lebenspunkte, stellt ihn auf Olafs Schild, und wagt einen Sprung in den Teleporter. Sobald Tomi aufgehört hat zu schießen und auf die andere Seite marschiert, rammt Ihr ihn von hinten. Nachdem Ihr Tomi viermal in die Energiestrahlen gestoßen habt, bleibt von ihm nur noch ein Schlüssel übrig, den Ihr gleich benutzt. Schießt sodann einen Pfeil ab, schaltet schnell auf Erik um und geht schließlich mit allen nach links zu den Hopsern. Ab in den Teleporter und durch das Anti-G-Feld hinunter. Bewegt Tomi durch einen Bombenabwurf zum Absturz und wehrt seine Bomben- und Laserschüsse mit dem Schild ab. Holt Eure Kumpels zur Verstärkung, zerschießt seinen Schutzschild und rammt ihn in das Anti-G-Feld. Postiert Olaf erneut vor den Tomator und wiederholt die vorherige Aktion, bis unser Tomi vor der gelben Luke steht. Jetzt nur noch schnell mit Erik den großen Hebel hinuntergedrückt, und das war's dann auch schon gewesen...

KNOW HOW INDEX

Alle Tips auf einen Blick

Abandoned Places	11/92	Tip
Abandoned Places	12/92	Tip
Abandoned Places II	9/93	Freezer
Addams Family	9/92	Tip
Afterburner	1/91	Cheat
After the War	5/90	Codes
After the War	7/90	Cheat
Agony	5/92	Cheat
Alcatraz	5/92	Freezer
Alien Breed	2/92	Cheat
Alien Breed	3/92	Freezer
Alien Breed	3/92	Cheat
Alien Breed Special Ed. 1992	5/93	Cheat/Tip
Alien Breed Special Ed. 1992	3/93	Freezer
Alien Breed Special Ed. 1992	1/93	Codes
Alien Breed 1992 Special Ed.	9/93	Tips
Alien World	5/92	Cheat
Amberstar	11/92	Freezer
Amberstar	7/92	Lösung
Amnios	12/91	Codes
Anarchy	4/91	Codes
Another World	3/92	Lösg./Kart.
Antares	9/91	Tip
Antares	11/91	Tip
Antares	3/92	Tip
Antheads	7/90	Lösung
Apidya	1/92	Cheat
Apidya	4/92	Cheat/Tip/Frz.
Aquaventura	10/92	Freezer
Arabian Nights	9/93	Cheat/Freezer/Tip
Arkanoid 2	5/91	Cheat
Arnie	7/93	Cheat
APB	1/91	Cheat
Apprentice	12/90	Codes
Armalyte	4/92	Freezer
Armour-Geddon	9/91	Tip
Armour-Geddon	10/91	Cheat
Assassin	4/93	Cheat
Assassin	3/93	Karte/Tips
Assassin	1/93	Karte/Cheat
Asterix Operation Hinkelstein	3/90	Cheat
Asterix Operation Hinkelstein	11/90	Cheat
Asterix Operation Hinkelstein	11/92	Tip
Astro Marine Corps	9/90	Codes
A-Train	9/93	Cheat
Atomic Robo-Kid	3/91	Cheat
Atomino	11/91	Codes
Awesome	4/91	Tip
Awesome	5/91	Cheat
Axel's Magic Hammer	7/90	Tip
Axel's Magic Hammer	10/91	Tip
Baby Joe	1/92	Codes
Back to the Future 2	11/90	Cheat
Back to the Future 3	7/91	Cheat
Back to the Future 3	9/91	Tip
Bad Company	3/90	Tip
Bar Games	12/90	Tip
Barbarian	3/91	Cheat
Barbarian	2/92	Tip/Frz.
Bard's Tale 3	5/91	Tip
Bard's Tale 3	2/92	Tip
Bard's Tale 3	10/92	Tip
Batman	9/90	Tip
Battle Command	4/91	Tip
Battle Command	11/91	Tip
Battle Isle	11/91	Codes
Battle Isle Data Disk 1	9/92	Codes
Battle Isle Data II	7/93	Codes
Battle Squadron	7/90	Cheat
Battle Squadron	12/90	Cheat
Battle Valley	9/91	Cheat
B.C. Kid	5/93	Tip
B.C. Kid	4/93	Karten/Tips
B.C. Kid	3/93	Cheat/Tips
B.C. Kid	1/93	Freezer
Beach Volley	3/90	Cheat
Beast III	11/92	Lösg./Frz.
Beast III	12/92	Cheat
Beavers	9/93	Freezer
Beavers	10/93	Cheat
Beverly H. C. (Ind.)	7/90	Cheat
Beyond the Gates	9/91	Cheat
Bi-Fi Snack Zone	9/93	Lösung
Birds of Prey	2/92	Tip
Black Crypt	4/92	Tip
Black Crypt	5/92	Lösung
Black Crypt	7/92	Tip
Black Crypt	12/92	Tip
Black Gold	4/92	Freezer
Black Tiger	9/90	Cheat
Blazing Thunder	9/91	Cheat
Bloodwych	3/90	Karten
Bloodwych	4/90	Karten
Bloodwych	7/90	Tip
Bloodwych	9/90	Tip
Bloodwych	4/91	Tip
Blues Brothers	2/92	Tip/Freez.
Body Blows	3/93	Cheat/Frz.
Borobodur	11/92	Freezer
Brat	7/91	Codes
Budokan	7/90	Tip
Bug Bomber	2/92	Codes
Builderland	12/91	Codes
Bumpy's Arcade Fantasy	10/92	Codes
Bundesliga Manager	3/90	Tip
Bundesliga Manager Prof.	12/91	Tip
Bundesliga Manager Prof.	4/92	Cheat
Captive	10/93	Tip
Chaos Engine	9/93	Karten
Cabal (Ind.)	3/90	Tip
Cabal (Ind.)	5/90	Tip
Cabal (Ind.)	9/90	Cheat
Cadaver	1/91	Lösung
Cadaver	2/91	Lösung
Cadaver	3/91	Lösg./Tip
Cadaver	4/91	Tip
Cadaver	9/91	Tip
Cadaver	10/91	Tip
Cadaver - The Payoff	10/91	Lösg./Kart.
Cadaver - The Payoff	11/91	Lösg./Kart.
Cardiaxx	9/92	Cheat
Car-Vup	4/91	Cheat
Car-Vup	11/91	Cheat
Castle Master	9/90	Kart./Tip
Castle Master	10/90	Tip
Castle Master	10/91	Cheat
Castle Master	12/91	Tip
Chambers of Shaolin	3/90	Tip
Chambers of Shaolin	1/92	Freezer
Champion Driver	12/91	Codes
Champions of Krynn	9/90	Tip
Chaos Engine	5/93	Codes/Frz.
Chaos Engine	9/93	Karten
Chaos Strikes Back	4/91	Cheat
Chaos Strikes Back	5/91	Lösg./Kart.
Chaos Strikes Back	7/91	Lösg./Kart.
Chase H.Q. 1	4/90	Cheat
Chase H.Q. 2	1/91	Tip
Chase H.Q. 2	2/91	Cheat
Chase H.Q. 2	3/91	Cheat
Chicago 90	5/90	Tip
Chip's Challenge	3/91	Codes
Chip's Challenge	4/91	Codes
Chip's Challenge	10/91	Cheat
Chrome	4/92	Codes
Chuck Rock	7/91	Cheat
Chuck Rock	9/91	Cheat
Chuck Rock 2	1/93	Freezer
CJ's Elephant Antics	10/92	Cheat
Clik Clak	4/92	Codes
Clown-O-Mania	3/90	Cheat
Codename Iceman	10/91	Tip
Codename Iceman	1/92	Tip
Colonel's Bequest	10/90	Lösung
Conquests of Camelot	10/90	Lösung
Conquests of Camelot	11/91	Tip
Cool Croc Twins	10/92	Codes
Corruption	3/92	Tip
Crack Down	7/90	Tip
Crazy Cars III	11/92	Freezer
Crazy Sue 2	11/92	Freezer
Cross Bow	5/91	Tip
Creatures	7/93	Cheat/Frz.
Cruise for a Corpse	12/91	Lösung
Cruise for a Corpse	7/92	Tip
Crystals of Arborea	9/91	Cheat
Curse of Enchantia	1/93	Tip
Curse of Enchantia	12/92	Tip
Cybernoid 2	3/90	Cheat
Danger Freak	7/90	Tip
Darkman	3/92	Cheat
Das Boot	9/91	Cheat
Das Erbe	9/92	Tip
Das Schwarze Auge	10/92	Tip
Day of Pharaoh	3/90	Tip
Day of the Viper	3/91	Tip
Days of Thunder	11/91	Cheat
Defender 2	3/91	Cheat/Codes
Defender of the Crown	5/91	Cheat
Deliverance	9/92	Freezer
Der Patrizier	9/92	Tip
Der Spion, der mich liebte	3/91	Tip
Der Spion, der mich liebte	4/91	Cheat
Desert Strike	7/93	Tips/Karten/Frz.
Deuteros	1/92	Tip
Devious Designs	3/92	Codes
Devious Designs	4/92	Codes
Devious Designs	5/92	Codes
D/Generation	10/92	Freezer
Dogs of W. (Ind.)	3/93	Cheat
Dojo Dan	12/92	Cheat
Dominator	7/91	Cheat
Doodlebug	3/93	Cheat
Double Dragon 2	4/90	Tip
Double Dragon	10/91	Cheat
Double Dragon 3	1/92	Cheat
Double Dragon 3	12/92	Freezer
Drachen von Laas	1/92	Tip
Dragon Breed	1/91	Cheat
Dragonflight	12/90	Tip
Dragonflight	1/91	Tip
Dragonflight	2/91	Tip
Dragonflight	3/91	Tip
Dragon Ninja	7/90	Cheat
Dragon's Lair	3/91	Cheat
Dragon's Lair 2 Escape	5/90	Lösung
Dragon's Lair 2 Escape	7/90	Tip
Dragon's Lair Timewarp	2/91	Cheat/Lösg.
Dragon's Lair 3	2/92	Tip
Dragon's Lair 3	3/93	Cheat
Dragon Scape	9/91	Cheat
Dragon Spirit	7/90	Tip
Drakkhen	4/90	Tip
Drakkhen	5/90	Lösg./Kart.
DSA — Die Schicksalsklinge	3/93	Freezer
Dune	10/92	Tip
Dune 2	5/93	Tip
Dungeon Master	1/93	Lösung
Dungeon Master	12/90	Tip
Dungeon Master	5/92	Tip
Dungeons of Avalon	10/92	Tip
Dungeons of Avalon 2	1/93	Tip
Dungeons of Avalon 2	9/93	Tips
Dynablasters	4/92	Codes
Dynamite Dux	7/91	Cheat
Dynasty Wars	11/90	Cheat
Dyter 07	5/90	Cheat
Eishockey Manager	7/93	Tip
Elf	11/91	Cheat/Lösg.
Elvira	2/91	Lösg./Tip
Elvira	5/91	Tip
Elvira 2	1/93	Tip
Elvira 2	5/92	Freezer
Elvira 2	7/92	Lösg./Kart.
Elvira (Arcade)	7/92	Freezer
Emlyn Hughes Intern. Soccer	1/91	Tip
Emmanuelle	10/90	Tip
E-Motion	10/90	Cheat
Enduro Racer	5/91	Cheat
Entity	9/93	Freezer
Epic	7/92	Codes
E-Swat (Ind.)	7/91	Cheat
Extase	3/91	Codes
Eye of Horus	7/90	Cheat
Eye of the Beholder	9/91	Lösg./Karte
Eye of the Beholder	10/91	Karten
Eye of the Beholder 1	11/92	Tip
Eye of the Beholder 2	1/93	Tip
Eye of the Beholder 2	5/92	Lösg./Karte
Eye of the Beholder 2	11/92	Freezer
Eye of the Beholder 2	9/93	Tips
F1 Grand Prix Circuit	5/92	Cheat
F-15 Strike Eagle 2	10/91	Tip
F-15 Strike Eagle 2	7/92	Freezer
F-19 Stealth Fighter	4/91	Tip
F-19 Stealth Fighter	7/92	Freezer
F/A-18 Interceptor	1/92	Tip
F-29 Retaliator	7/92	Freezer
Faery Tale Adventure	10/91	Tip
Falcon	11/90	Tip/Cheat
Fantasy World Dizzy	3/91	Lösg./Kart.
Fantasy World Dizzy	7/91	Tip
Fatal Heritage	1/91	Tip
Fatal Heritage	3/91	Lösung
Fate - Gates of Dawn	10/91	Tip
Fate - Gates of Dawn	11/91	Cheat/Lösg.
Fate - Gates of Dawn	2/92	Tip
Fate - Gates of Dawn	4/92	Tip
Fate - Gates of Dawn	5/92	Tip
Fate - Gates of Dawn	7/92	Tip
Fate - Gates of Dawn	10/92	Tip
Fate - Gates of Dawn	11/92	Tip
Federation Quest	11/90	Codes
Fighter Bomber	4/90	Tip/Cheat
Fighter Bomber	5/90	Tip
Final Fight	12/91	Tip
Final Fight	1/92	Cheat
Final Fight	5/92	Cheat
Final Whistle	1/92	Freezer
Fire and Brimstone	11/91	Cheat
Fire & Ice	10/92	Freezer
First Samurai	2/92	Freezer
Flashback	4/93	Lösung/Kart.
Flashback	3/93	Lösung/Kart.
Flashback	9/93	Codes
Flood	10/90	Codes
Flood	1/92	Freezer
Flight of the Intruder	9/91	Tip
Fly Harder	3/93	Codes
Fly Harder	9/93	Cheat
Future Wars	3/90	Lösung
Future Wars	4/90	Lösg./Kart.
Garfield	10/91	Tip
Gauldragon's Domain	3/91	Tip
Gem'X	5/91	Codes
Gem'X	2/92	Cheat
Ghengis Khan	3/91	Tip
Ghostbusters 2	9/90	Listing
Ghostbusters 2	10/90	Listing
Ghostbusters 2	2/91	Tip
Ghostbusters 2	5/91	Cheat
Ghouls'n'Ghosts	3/90	Cheat
Global Effect	11/92	Cheat
Globulus	12/90	Codes
Globulus	1/91	Codes
Globulus	2/91	Codes
Goal!	9/93	Karten/Tips
Goblins	2/92	Codes
Godfather	4/92	Cheat
Gods	1/92	Freezer
Gods	3/92	Tip
Golden Axe	3/91	Tip
Gold of the Aztecs	4/92	Tip
Grand Monster Slam	3/91	Cheat
Great Courts	3/90	Tip
Great Courts	4/90	Tip
Great Courts	7/90	Tip
Great Courts	12/90	Tip
Great Giana Sisters	10/90	Cheat
Great Giana Sisters	12/90	Tip
Gremlins 2	1/91	Cheat
Gremlins 2	4/91	Tip
Gunboat	10/91	Tip
Gunship	3/90	Tip
Guy Spy	10/92	Cheat
Hägar	10/91	Codes
Hammerfist	11/90	Cheat
Hannibal	9/93	Tips
Hard Drivin'	4/90	Cheat
Hard Drivin' 2	7/91	Cheat
Hard'n'Heavy	10/90	Cheat
Harlequin	7/93	Tips
H.A.T.E.	3/90	Cheat
Heimdall	3/92	Tip
Heimdall	5/92	Lösg./Kart.
Heimdall	7/92	Tip
Helloween	9/91	Tip
Hero's Quest	9/90	Lösung
Hero Quest	7/91	Tip
Hexuma	[illegible]	Lösung
Hexuma	12/92	Tip
Hill Street Blues	3/92	Tip
Hook	10/92	Cheat/Lösg.
Horror Zombies	3/91	Codes
Horror Zombies	9/91	Cheat
Hound of Shadow	5/90	Tip
Hudson Hawk	5/92	Cheat
Human Race	7/93	Codes
Hunter	4/92	Tip
Hunter	7/92	Tip
Hybris	2/91	Cheat
Hydra	1/92	Cheat
History Line 1914-1918	1/93	Codes
Immortal	1/91	Codes
Impact	4/91	Codes
Imperium	1/91	Tip
Imperium	12/91	Tip
Impossamole	10/90	Cheat
In 80 Tagen um die Welt	3/90	Tip
Indiana Jones 3	3/90	Tip
Indiana Jones 3	11/90	Tip
Indiana Jones 3	12/90	Tip
Indiana Jones 3	1/91	Tip
Indiana Jones 3	3/91	Tip
Indiana Jones 4 — Action	1/93	Cheat
Indiana Jones Action	7/90	Cheat
Indianapolis 500	4/91	Tip
Inspector Griffu	12/90	Lösung
Interceptor	12/90	Cheat
Interceptor	1/91	Tip
Interchange	10/91	Codes
International Karate	1/92	Cheat
International Karate Plus	11/90	Cheat
Interphase	12/90	Cheat
Invest	12/90	Tip
Invest	3/91	Tip
Iron Lord	4/90	Tip
Iron Lord	5/90	Lösung
Iron Lord	9/90	Tip
Iron Lord	12/90	Tip
Ishar	11/92	Lösung
It Came from the Desert	3/90	Tip
Ivanhoe	10/90	Cheat
Jaguar XJ 220	9/92	Cheat
James Pond	1/91	Cheat/Tip
James Pond 2	4/92	Tip
Jim Power	9/92	Cheat/Freez.
Joe & Mac The Caveman Ninja	3/93	Tips/Freezer
John Madden Football	7/92	Codes
John Madden Football	11/91	Tip/Freezer
Jonathan	9/93	Lösung
Jumping Jackson	7/90	Codes
Kaiser	4/90	Tip
Kaiser	5/90	Cheat
Katakis	2/91	Cheat
Kathedrale	1/92	Tip
Kathedrale	3/92	Lösung
KGB	3/93	Lösung
Kick Off 2	7/91	Tip
Kick Off Expansion	3/90	Tip
Killing Game Show	4/91	Cheat
King's Bounty	11/91	Tip
King's Quest 5	3/92	Tip
Knightmare	3/92	Karten
Klax	9/90	Cheat
Kreuz As Poker	4/90	Cheat
Kult	3/93	Tips
Last Ninja 2	3/91	Tip
Last Ninja 2	4/91	Lösung
Last Ninja 3	12/91	Lösg./Cheat
Leander	1/92	Codes
Leander	2/92	Freezer
Leander	3/92	Cheat
Leander	4/92	Tip
Leander	5/92	Tip
Legend	10/92	Cheat/Freezer
Legend of Faerghail	11/90	Lösg./Kart.
Legend of Faerghail	12/90	Karten
Legend of Faerghail	12/90	Tip
Legend of Faerghail	1/91	Karten
Legend of Faerghail	2/91	Karten
Legend of the Lost	3/91	Codes
Legend of Kyrandia	12/92	Lösung
Legends of Valour	4/93	Freezer
Lemmings	2/91	Codes
Lemmings	4/91	Tip/Codes
Lemmings	1/92	Freezer
Leonardo	1/92	Cheat
Lemmings 2	5/93	Tip
Lemmings 2	4/93	Freezer
Lemmings 2	10/93	Cheat
Lethal Excess	5/93	Cheat
Lethal Weapon	4/93	Cheat
Lettrix	1/91	Codes
Licence to Kill	4/91	Tip
Life & Death	9/93	Tips
Light Corridor	1/91	Codes
Line of Fire	11/91	Cheat
Lionheart	5/93	Cheat/Tip
Lionheart	3/93	Freezer
Lionheart	9/93	Tips
Locomotion	9/92	Codes
Locomotion	12/92	Freezer
Logical	9/91	Codes/Cheat
Logo	10/90	Codes
Logo	11/90	Codes
Loopz	2/91	Codes
Lords of Doom	9/91	Tip
Lords of Doom	10/91	Tip
Lord of the Rings	4/93	Tip
Lord of the Rings	3/93	Freezer
Lord of the Rings	7/93	Tips
Lost Patrol	1/92	Freezer
Lotus 3	11/93	Codes
Lotus 3	12/93	Cheat
Lotus Esprit Turbo	7/91	Cheat
Lotus Turbo Challenge 2	12/91	Cheat
Lure of the Temptress	12/92	Tip
McDonald Land	1/93	Cheat
Mad TV	9/92	Cheat
Mad TV	4/92	Tip
Magazin	11/90	Codes
Magic Pockets	2/92	Tip/Freez.
Magic Pockets	3/92	Tip
Manchester United Europe	10/91	Tip
Maniac Mansion	7/90	Tip
Maniac Mansion	10/90	Tip
Maniac Mansion	1/91	Tip
Mania	2/91	Codes
Marble Madness	9/90	Tip
Mean Streets	3/91	Tip
Mega Lo Mania	12/91	Tip/Codes
Megatraveller 1	9/91	Tip
Megatwins	3/93	Cheat
Menace	12/91	Cheat
Mercenary 3	7/92	Tip
Mercs	4/93	Tip
Metal Masters	7/91	Tip
Metal Masters	10/91	Tip
Miami Chase	11/91	Tip
Midnight Resistance	1/91	Cheat
Midwinter	9/90	Lösung
Midwinter 2	1/93	Lösg./Kart.
Mig 29 Fulcrum	5/91	Tip
Might & Magic 2	11/91	Tip
Might & Magic 3	4/93	Tip
Might & Magic 3	9/92	Tip
Monkey Island 2	9/92	Cheat
Monty Python	12/90	Cheat
Moonstone	3/92	Cheat
Morph	10/93	Tip/Freezer
Mortville Manor	9/91	Lösung
Motörhead	1/93	Cheat
Myth	10/93	Cheat
Narco Police	2/91	Cheat
Narco Police	5/91	Tip
Navy Moves	7/90	Tip
Navy Seals	10/91	Cheat
Navy Seals	1/92	Freezer
Nebulus 2	12/91	Codes
Necronom	1/92	Codes
Necronom	3/92	Freezer
Nick Faldo's Golf	9/93	Cheat
Nicky 2	9/93	Codes
Nicky Boom	11/92	Codes/Frz.
Nicky Boom	12/92	Cheat
Nightbreed	7/91	Tip
Nightbreed (Act.)	11/91	Cheat
Night Hunter	12/90	Codes
Night Shift	2/91	Codes
Night Shift	5/91	Cheat
Ninja Remix	4/91	Lösung
Ninja Spirit	9/90	Cheat
N. Warriors (Ind.)	4/90	Tip
N. Warriors (Ind.)	7/90	Cheat
Nitro	2/91	Cheat
Nuclear Wars	5/90	Tip
Obitus	3/91	Karten
Oh no! More Lemmings	1/92	Codes
One Step Beyond	10/93	Codes
Operation Stealth	11/90	Lösung
Operation Stealth	2/91	Tip
Operation Th. (Ind.)	4/90	Tip
Operation Th. (Ind.)	5/90	Cheat
Operation Th. (Ind.)	7/90	Cheat
Operation Th. (Ind.)	9/90	Cheat
Ork	3/93	Tips
Ork	7/92	Freezer
Ork	12/92	Cheat
Osiris	5/92	Codes
Out Run	2/91	Cheat
Outzone	11/91	Codes
Over the Net	9/91	Tip/Cheat
Pacific Islands	9/92	Freezer
Pacland	1/92	Cheat
Pang	9/91	Cheat
Panza Kick Boxing	2/91	Tip
Paperboy 2	12/92	Freezer
Parasol Stars	9/92	Cheat
Parasol Stars	7/92	Tip
Pegasus	12/91	Codes
Penthouse - Hot Numbers	5/93	Freezer
PGA Tour Golf	5/91	Tip
Pinball Dreams	5/92	Freezer
Pinball Fantasies	1/93	Freezer
Pinball Fantasies	12/92	Cheat
Pinball Magic	3/90	Cheat
Pipe Mania	4/90	Codes
Pipe Mania	5/90	Codes
Pirates!	9/90	Tip
Piracy on the high Seas	3/93	Tips
Pitfighter	5/92	Freezer
Pitfighter	7/92	Cheat
Plague	9/90	Cheat
Plague	1/91	Tip
Plan 9 from Outer Space	10/92	Lösung
Player Manager	7/90	Tip
Player Manager	9/90	Tip
Player Manager	1/92	Freezer
Police Quest	17/91	Tip
Police Quest 1	11/91	Tip
Police Quest 1	12/91	Tip
Police Quest 2	10/90	Lösung
Police Quest 2	2/92	Tip
Police Quest 2	9/92	Tip
Pool of Radiance	11/90	Tip
Populous	12/91	Cheat
Populous 2	2/92	Codes/Cheat
Populous 2	3/92	Tip
Populous 2	7/92	Cheat
Populous 2 – the Challenge Games	3/93	Codes
Powermonger	1/91	Tip
Powermonger	4/91	Tip
P.P. Hammer	10/91	Codes
Predator 2 (Ind.)	7/91	Cheat
Premiere	10/92	Cheat
Premier Manager	7/93	Cheat
Premier Manager	4/93	Cheat
Prince of Persia	3/91	Cheat
Projekt X	9/92	Freezer
Projekt X	7/92	Tip
Projekt X	11/92	Freezer
Push Over	9/92	Codes
Puzznic	3/91	Tip
Quest of Glory 2	9/91	Lösung
Quest of Glory 2	10/91	Lösung
Ra	11/90	Codes
Ra	12/90	Codes
Railroad Tycoon	5/91	Tip
Railroad Tycoon	9/91	Cheat
Rainbow Islands	4/90	Tip
Rainbow Islands	11/90	Tip
Rainbow Islands	12/90	Cheat
Rainbow Islands	1/91	Cheat
Rampart	1/92	Tip
Realms	5/92	Tip
Realms	7/92	Freezer
Rectangle	9/91	Codes
Red Baron	2/93	Tip
Red Storm Rising	11/90	Tip
Regent	11/92	Freezer
Regent	12/92	Tip
Resolution 101	9/90	Listing
Resolution 101	11/90	Cheat
Retaliator	12/90	Cheat
Return of Medusa	11/91	Cheat
Revelation	7/91	Codes
Rick Dangerous	14/91	Tip
Rick Dangerous	11/91	Tip
Rick Dangerous 2	1/91	Cheat
Rings of Medusa	4/90	Cheat
Rings of Medusa	4/90	Lösung
Roadblasters	11/90	Cheat
Road Rash	7/93	Codes
Robin Hood	11/91	Tip
Robin Hood	7/92	Cheat
Robocod	2/92	Cheat
Robocop 2	4/91	Tip
Robocop 2	5/91	Cheat
Robocop 3	2/92	Cheat
Robocop 3	7/92	Tip
Rock'n'Roll	5/90	Tip
Rock'n'Roll	7/90	Tip
Rodland	12/91	Cheat
Rodland	1/92	Tip
Roger Rabbit - Hare	5/92	Cheat
Rome A.D. 92	7/93	Cheat
Rotor	5/90	Codes
R-Type 2	12/91	Cheat
Rubicon	4/92	Cheat
Sarakon	2/91	Codes
Satan	11/90	Cheat
Saint Dragon	4/91	Tip/Cheat
Saint Dragon	7/91	Cheat
Sensible Soccer	5/93	Tip
Sensible Soccer	9/92	Tip
Sexy Droids	11/92	Freezer
Shadow Dancer	11/91	Cheat
Shadowlands	9/92	Lsg./Kart./Frz.
Shadow of the Beast 2	10/90	Cheat
Shadow of the Beast 2	12/90	Lösung
Shadow of the Beast 2	9/92	Tip
Shadow Warrior	12/90	Cheat
Shiftrix	9/91	Codes
Shinobi	4/90	Tip
Shinobi	9/90	Cheat
Silent Service 2	1/92	Tip
Silly Putty	3/93	Cheat/Tips
Silkworm	4/91	Cheat
Sim Ant	7/92	Cheat
Simpsons	3/92	Cheat/Tip
Simpsons	4/92	Tip
Simpsons	7/92	Tip
Sink or Swim	7/93	Codes
Skidz	11/90	Cheat
Sleepwalker	5/93	Cheat
Sliding Skull	1/92	Codes
Sleepwalker	4/93	Freezer
Sly Spy	3/91	Cheat
Smash TV	3/92	Freezer
Sonic Boom	11/91	Cheat
Soul Crystal	9/92	Lösung
Space Ace 2	3/92	Tip
Space Ace 2	4/92	Freezer
Space Crusade	1/93	Freezer
Space Gun	7/92	Tip
Space Quest 3	12/91	Tip
Space Quest 3	7/92	Tip
Space Quest 4	4/92	Lösg./Kart.
Space Harrier	5/90	Cheat
Special Forces	7/92	Cheat
Speedball 2	4/91	Tip
Speedball	1/92	Freezer
Speedball 2	1/92	Freezer
Spell Bound	12/90	Codes
Spherical	4/91	Codes/Cheat
Spindizzy Worlds	1/92	Cheat
Spirit of Adventure	10/91	Cheat
Stadt der Löwen	1/91	Tip
[illegible] Supersoccer	1/93	Freezer
Starflight	5/90	Tip
Starflight	11/90	Tip
Stargleider 2	1/91	Cheat
Stone Age	9/92	Cheat/Codes
Stormball	12/91	Cheat
Stormlord	4/90	Cheat
Storm Master	7/92	Cheat
Streetfighter 2	4/93	Cheat/Tips
Streetfighter 2	3/93	Cheat
Strider	7/90	Cheat
Strider 2	11/91	Cheat
Striker	11/92	Freezer
Styx	7/90	Cheat
Stundenglas	7/91	Tip
Stunt Car Racer	4/90	Tip
Sturmtruppen	11/92	Cheat
Super Cars	5/90	Cheat/Tip
Super Cars 2	7/91	Cheat
Superfrog	7/93	Codes
Superfrog	5/93	Codes/Frz.
Super Hang On	2/91	Cheat
Super Hang On	3/91	Tip
Super Off Road Racer	2/91	Cheat
Super Wonderboy	5/91	Tip
Supremacy	12/90	Tip
Switch Blade	1/92	Freezer
Switch Blade 2	3/92	Cheat
SWIV	9/91	Cheat
Sword of Honour	1/93	Cheat
Swords of S. (Ind.)	10/91	Tip
Syndicate	10/93	Tips
Tangram	7/91	Codes
Take 'em in (Ind.)	7/90	Tip
Team Yankee	5/92	Tip
Tearaway Thomas	1/93	Freezer
Teenage Mutant Turtles	4/91	Cheat
Tennis Cup	7/90	Tip
Terminator 2	3/92	Cheat/Frz.
Test Drive 2	12/90	Cheat
Test Drive 2	4/91	Cheat
The Games: Espana '92	12/92	Tip
The Humans	1/93	Tip
The Humans	12/92	Codes
The Lost Vikings	9/93	Codes
The Lost Vikings	10/93	Lösung (Teil 1)
The Oath	1/92	Codes
The Oath	2/92	Cheat
Think Cross	12/91	Codes
Third Courier	1/91	Tip
Third Courier	3/91	Tip
Thunderhawk	11/91	Tip
Thunderhawk	3/92	Tip/Frz.
Thunder Jaws	1/92	Cheat
Time	5/90	Lösung
Time Machine	3/91	Cheat
Tiny Skweeks	12/92	Codes
Titus the Fox	7/93	Tips
Titus the Fox	5/92	Codes
Toki	9/91	Cheat
Toki	1/92	Freezer
Top Wrestling	9/92	Cheat
Torvak the Warrior	5/91	Cheat
Total Recall	3/91	Cheat
Total Recall	10/91	Cheat
Toyota Celica GT	3/91	Cheat
Transarctica	7/93	Tip/Lsg./Kart./Frz.
Transarctica	10/93	Cheat
Transworld	1/91	Tip
Traps 'n' Treasures	10/93	Kart./Frz./Cod.
Treasure Island Dizzy	1/91	Tip
Treasure Island Dizzy	2/91	Lösung
Treasure Island Dizzy	4/91	Cheat
Treasure Island Dizzy	5/91	Cheat
Trex Warrior	1/92	Cheat
Troddlers	12/92	Codes/Frz.
Trolls	7/93	Freezer
Turbo Out Run	4/91	Cheat
Turn It	4/90	Codes
Turn'n'Burn	10/91	Codes
Turrican	9/90	Cheat
Turrican	12/90	Tip
Turrican 2	4/91	Cheat
TV Sports Basketball	5/90	Tip
TV Sports Basketball	7/90	Tip
Twinworld	4/90	Tip
Twinworld	10/90	Tip
UGH!	10/92	Codes
UGH!	11/92	Tip
Ultima 6	4/92	Cheat
Ultima 6	9/92	Tip
Under Pressure	3/92	Cheat
Unendliche Geschichte 2	4/91	Codes
Unendliche Geschichte 2	5/91	Codes
Unreal	12/90	Cheat
Untouchables	5/90	Cheat
Utopia	12/91	Tip
Vaxine	10/91	Cheat
Venus	10/90	Cheat/Cd.
Viking Child	11/90	Codes
Vision	7/93	Lösung
Vroom	4/92	Freezer
Walker	4/93	Tips
War in the Gulf	9/93	Cheat
Warlords	7/91	Tip
Warzone (Ind.)	9/91	Tip
Waxworks	4/93	Freezer
Waxworks	10/93	Tip
Weird Dreams	4/90	Tip
Weird Dreams	5/90	Cheat
Weird Dreams	3/92	Tip
Whale's Voyage	7/93	Tips
Whirlwind Snooker	1/92	Tip
Whirlwind Snooker	3/92	Cheat
Wild Streets	7/90	Listing
Wild West World	2/91	Tip
Wild West World	4/91	Tip
Wild West World	5/91	Tip
Wild West World	7/91	Tip
Wing Commander	5/93	Cheat
Wing Commander	4/93	Cheat
Wings of Death	4/91	Cheat
Wings of Fury	11/90	Cheat
Wings of Fury	12/90	Cheat
Wings of Fury	3/91	Tip
Winzer	3/92	Cheat
Wizkid	12/93	Tip
Wolfchild	4/92	Freezer
Wolfchild	3/92	Tip
Wonderboy in Monsterland	7/90	Cheat
Wongs (Ind.)	12/90	Tip
Wongs (Ind.)	3/91	Tip
Wongs (Ind.)	9/91	Cheat
Wongs (Ind.)	10/91	Cheat
Wrath of the Demon	3/91	Tip
Wrath of Nikademus	7/91	Tip
WWF European Rampage	4/93	Cheat
WWF Wrestle Mania	3/92	Tip/Frz.
Xenomorph	7/90	Karten
Xenon 2	1/92	Freezer
X-Out	11/90	Cheat
Yo! Joe!	10/93	Freezer/Tips
Zak McKracken	1/91	Tip
Zak McKracken	7/91	Tip
Zarathrustra	5/91	Codes
Zombi	5/90	Lösung
Zool	7/93	Tip
Zool	4/93	Tips
Zool	1/93	Cheat/Tip
Zool	12/92	Freezer
Z-Out	2/91	Cheat

Ein halbes Jahr nach Eröffnung der PC-Startbahn dürfen sich die Gaudipiloten nun auch am Amiga austoben – statt knochentrockenem Realismus ist hier die pure Freude am Luftkampf angesagt...

DOGFIGHT

Gerade mal die Blendung durch die Sonne sorgt für einen Hauch von Lebensnähe, und selbst das läßt sich durch einen Griff ins umfangreiche Optionsmenü blitzschnell ändern. Auch die sechs Szenarien enthalten jeweils nur eine originalgetreue Mission, wobei der Erste und Zweite Weltkrieg, die Falklandinseln, Syrien, Korea und Vietnam die historisch-geographischen Hintergründe liefern. Aber letztlich ist das alles nur als nette Dreingabe zu betrachten, denn hier geht's gar nicht so sehr darum, sich auf eine vorgegebene Kriegslage zu stürzen – auch wenn man das für beide Seiten und nach vorheriger Ausarbeitung des Einsatzes auf der zoombaren Karte tun kann. Wie es der Name schon andeutet, ist der Duell-Modus viel interessanter, denn die wirklich heißen Schlachten liefern sich der menschliche und der digitale Flieger in zwei gleichwertigen Maschinen aus derselben Epoche!

Leider muß man dabei aber auf die Zeppeline, Hubschrauber und SAM-Stellungen verzichten, die dem Piloten bei den historischen Aufträgen das Leben schwer machen. Eine noch größere Herausforderung verbirgt sich somit hinter der „Was-wäre-wenn?"-Option, denn da kann der Hoppy-Krieger sein Können gegen bis zu fünf Computergegner auf einmal unter Beweis stellen. Der entscheidende Kniff an der Sache ist, daß man dabei sowohl die eigene Maschine als auch die der Feinde aus dem reichhaltigen Angebot auswählen darf, das insgesamt 80 Jahre Luftkampfgeschichte vereint. Fliegende Museumsstücke wie Sopwith Camel (Gruß an Snoopy...), Messerschmitt und MiG-15 stehen bereit, aber auch in der F-86 Sabre, MiG-21 oder F-16 Falcon ist noch ein Platz in der Kanzel frei – alles in allem hat man Zugriff auf zwölf Maschinen. Sie verfügen jeweils über ein anderes Cockpit, ein anderes Flugverhalten und last not least auch über eine andere Bewaffnung: Bei militärischen Antiquitäten wie MiG-15 und F-86 Sabre muß noch die Bordkanone genügen, während der Phantom- oder Sea Harrier-Pilot zusätzlich auf Raketen und Sidewinder-Missiles zurückgreifen kann.

Wie von MicroProse kaum anders zu erwarten, wurde eine ganze Batterie von dreh- und zoombaren Außenansichten eingebaut und auch nicht an netten Zwischenbildern gespart. Allerdings kommt die Vektorgrafik nur auf einem 1200er ruckelfrei zur Geltung, ansonsten muß man sich mit dem einstellbaren Detailgrad behelfen. Die Steuerung via Stick und Tastatur klappt reibungslos, vom Sound sollte man sich dagegen nicht zuviel erwarten: zweieinhalb Musikstücke und die obligaten Geräusche, das war's. Aber wer braucht schon ein Orchester, wenn der Spielspaß stimmt? Und davon gibt's beim Kampf der fliegenden Hunde reichlich, wenn auch mit der bedauerlichen Einschränkung, daß der besonders launige Zwei-Spieler-Modus den Sprung auf den Amiga leider nicht geschafft hat. (rf)

DOGFIGHT
(MICROPROSE)

LUFTKAMPF-SIMULATION

79% „KÄMPFERISCH"

GRAFIK	80%
ANIMATION	77%
MUSIK	62%
SOUND-FX	60%
HANDHABUNG	78%
DAUERSPASS	80%
VARIABEL: 3 STUFEN	
PREIS	DM 99,-
SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	3 / JA
HD-INSTALLATION	JA
SPEICHERBAR	SPIELSTÄNDE: 8
DEUTSCH	KOMPLETT

20. Der Gang ist nun hell erleuchtet (kein Wunder, mittlerweile ist hellichter Samstag), und aus der Ferne hörst Du eine S-Bahn näherkommen. Dafür keucht es ganz in der Nähe: „Gäääld-hää! Schlitzaa! Liräa!" Weiterkeuchen bei Nr. 31.

21. Gitter? Lächerlich! Du wickelst von Deiner messerscharfen Zunge ein Stückchen ab und schneidest die Stahllamellen einfach durch. Ruck, zuck steigst Du durch die so entstandene Lücke – das dumme Gitterdings kann noch froh sein, daß Du nicht mit ihm *geredet* hast! Weiter bei 40.

22. Du wendest Dich gerade von dem leblosen Untier ab, als Du tapsende Schritte hörst. Also versteckst Du Dich hinter einem Schaltkasten, den der vorausblickende Gamedesigner just zu diesem Zweck hier installiert hat, und wartest ab. Weiterwarten bei 38.

23. Du holst tief Luft und wuchtest Dich um die Ecke. Ein gewaltiger Klotz von Kerl in allerfeinstem Fummel stiert Dich an und brummt „Maus-ääh?" Dann strahlt er und ruft: „Micky Maus-ääh!" Micky Maus? Eine solche Verwechslung passiert Dir häufi-

ger, liegt wohl an den wuchtigen, schwarzen Ohrenschützern. Egal, der Bursche kommt freundlich auf Dich zu und fischt einen Zettel aus dem Sakko. Alles Weitere bei 49.

24. Na schön, da liegt also der Parkplatz. Und? Was willst Du da? Etwa das Automapping suchen? Du hast doch nicht ernsthaft geglaubt, Joker-Mitarbeiter könnten sich ein Auto leisten?! Guter Witz, jetzt aber ab nach 50.

25. Du öffnest zögernd die Tür und spähst durch den Spalt. Ein magerer junger Mann mit strähnigem Blondhaar läuft im dahinterliegenden Raum nervös hin und her, während ein Mädel auf dem einzigen Stuhl in der Ecke hockt und anscheinend schläft (sie könnte auch tot oder ohnmächtig sein, jedenfalls rührt sie sich nicht). Willst Du hineingehen (41) oder weiter durch den Tunnel schleichen (5)?

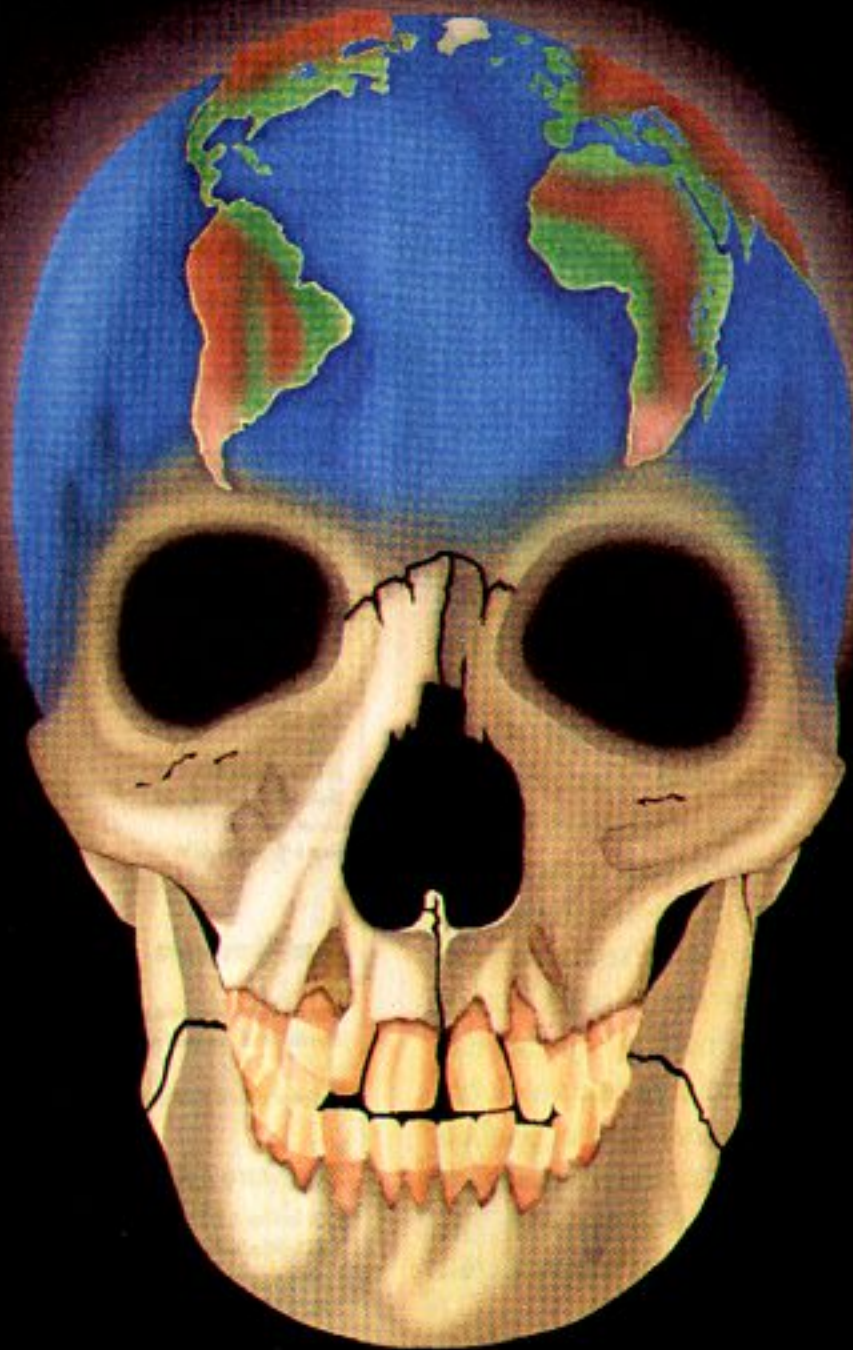
26. Wenn Du eine Taschenlampe im Inventory hast, lies bei 42 weiter, ansonsten wäre die 9 Deine Zahl der Wahl.

27. Gähnend verschließt Du das Verlagsgebäude und näherst Dich zielbewußt dem Taxistand (siehe Abschnitt 18). Oder versuchst Du den letzten Local Bus zu erwischen? Dann ist die 37 Deine Nummer. Vielleicht vertraust Du jedoch mehr der S-Bahn? Kein Problem, lies einfach bei 54 weiter.

28. Ha, das kommt davon, wenn die Leute keine antike Bildung mehr kriegen! Nö, Schatzi, da mußt Du Dir schon was Besseres einfallen lassen. Zurück zur 19.

29. Die Schorsch-Roulade grinst Dich freundlich an (selbst die unbeseelteste Kreatur kennt Freundlichkeit – das wissen wir von Michael...) und fummelt mühsam einen Zettel aus der Tasche. Du nimmst ihn durch die Maschen entgegen und wickelst das nunmehr harmlose Riesenbaby wieder aus. Zackzack zu 49.

30. Du hockst Dich im Schneidersitz vor das Hindernis und legst los: „Okay, ich find's ja ganz in Ordnung, daß Du mir hier den Weg versperrst, ne? Ich meine, es ist Dein Job und so, aber andererseits mußt Du doch bedenken..." Das Gitter hält Dich voller Entsetzen für Martin und zieht Dich förmlich durch, nur um Dir nicht weiter zuhören zu müssen. Weiter bei 40.

BURNTIME

Wenn Geld nichts mehr zählt, Du um jeden Bissen kämpfst, wenn Du Deine Haut gegen Regen schützen mußt, und selbst die Sonne Dein Feind geworden ist,

... dann ist **BURNTIME**

Feilschen, Überlisten, Planen, Besiegen ... mit einem Wort - **Überleben!**

Erhältlich für Amiga und MS-DOS VGA ab August 1993!

MAX DESIGN, Salzburger Straße 106, A-8970 Schladming, Tel. 0043-3687-24147

OVERKILL

Hier wartet eine der ältesten Spielideen auf Ballerfreaks mit einem der jüngsten Computer: Mindscapes mondäne „Defender"-Variante geht exklusiv am 1200er auf Alienjagd!

Draufhalten und wohlfühlen...

Wie beim Atari-Original aus grauer Vorzeit steuert man auch hier seinen Raumer nach links und rechts durch scrollendes Feindgebiet, hat ein Auge am Radarscanner und den Daumen am Laser, um alles, was kreucht und fleucht, niederzumähen. Das gilt auch für Bodenminen, aus denen andernfalls besonders biestige Widersacher schlüpfen. Das Prinzip ist also bekannt (oft genug kopiert wurde es ja schon...), sah jedoch noch nie so gut aus:

Man düst durch ansprechende Höhlen-, Techno- und Alien-Landschaften, wobei immer drei identische Levels zu bereinigen sind, ehe Szenario und Gegner wechseln. Zudem sind ja ein paar nette Bonus-Features mit von der rasanten Partie. So vererben manche der getöteten Space-Gangster ihrem Mörder Sammelkapseln für zusätzliche Schildenergie bzw. Extrawaffen wie Streuschuß oder Luft/Boden-Raketen. Den Kram kann man gut gebrauchen, immerhin stürmen hier Dutzende von Sprites gleichzeitig den Screen – ohne Ruckeln und Flackern wohlgemerkt, und bei derart flottem Parallax-Scrolling, wie man das sonst nur aus der Spielhalle kennt. Auch Sound-FX und Titelmusik sind gelungen, dafür stört die fehlende HD-Tauglichkeit gerade am 1200er besonders.

Ein wenig enttäuscht waren wir auch, daß Zwei-Button-Sticks nicht unterstützt werden und Ballerteams trotz Duo-Modus nur abwechselnd zum Zuge kommen. Zusammen mit dem nicht mehr ganz taufrischen Gameplay macht das Overkill nicht gerade zu einem Hit – für einen nostalgischen Ballertrip der unterhaltsamen Art ist der runderneuerte Arcade-Grufti aber allemal gut. (rl)

OVERKILL
(MINDSCAPE)
BALLER-ACTION

66% „KNALLIG"

GRAFIK	71%
ANIMATION	80%
MUSIK	72%
SOUND-FX	74%
HANDHABUNG	68%
DAUERSPASS	64%

FÜR FORTGESCHRITTENE

PREIS	DM 59,-
SPEICHERBEDARF	2 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	2 / NEIN
HD-INSTALLATION	NEIN
SPEICHERBAR	NEIN
DEUTSCH	ANLEITUNG

PREMIER MANAGER 2

Die zweite Premiere

Noch nicht mal eine ganze Fußballsaison ist seit der Premiere des britischen Soccerpremiers vergangen, da präsentiert uns Gremlin bereits den Nachfolger – tja, Manager sitzen halt immer auf dem Pulverfaß…

…besonders, wenn sie so bescheiden auftreten wie der hiesige Vorgänger. Das galt allerdings nur für die Präsentation, inhaltlich hatte er durchaus was zu bieten. Doch auch wenn bloß noch zwei (statt ehemals vier) Rasenkapitäne mitmischen dürfen und grafisch nach wie vor keine Leckerbissen geboten werden, kann der neue Entscheidungsträger vieles besser: Sämtliche Optionen haben einen Feinschliff erhalten, wodurch die Komplexität des Games nochmals wahrnehmbar angestiegen ist!

Zunächst schnappt man sich einen der hierzulande völlig unbekannten Traditionsvereine aus der 5. Insel-Division, etwa „Merthya Tydfil" oder „Yeovill Town", um die bis zu 24 Spieler mit Hilfe der vielen, übersichtlich angeordneten Menüs zum Spitzenteam zu formen. Jeweils am Saisonende muß der Vorstand seine Schandtaten verantworten; war er besonders erfolgreich, darf er dann auch den Wechsel zu einem großzügigeren Club ins Auge fassen. Selbstverständlich steht für die Vereinsarbeit wieder das gesamte Instrumentarium zur Verfügung: Frischfleischsuche auf dem Transfermarkt, Vertragsverhandlungen, Mannschaftsaufstellung, Stadionausbau und -werbung sowie der Eintrittspreis. Außerdem gibt's sechs verschiedene Pokalwettbewerbe, Freundschaftsspiele, umfangreiche Statistiken, den Onkel Doktor und unterschiedlich streng pfeifende Schiedsrichter.

Geändert haben sich z.B. die Trainingsmöglichkeiten, neuerdings ist für jeden einzelnen der sechs Kicker-Leistungswerte ein spezieller Coach zuständig; separat kann noch die Übungsintensität bestimmt werden. Bei der Action am Rasen hat sich ebenfalls Erstaunliches getan – statt der alten, grafisch erbärmlichen Spielszenen-Ausschnitte gibt's nun völlig neue, grafisch erbärmliche Spielszenen-Ausschnitte! Auch der Sound ist nach wie vor drittklassig, doch immerhin darf man nun während des Matches drei Ersatzleute einwechseln und die Taktik (Angriff, Paßspiel, Härte...) sowie das Spielsystem (3-4-3, 4-4-2 etc.) jederzeit abändern. Und falls jemand mit dem Cheat des ersten Teils versuchen sollte, sich am Managertelefon über die Nummer 000123 feine Extras zu erschummeln, erwartet ihn eine böse Überraschung. Dann landet er nämlich bei einem einarmigen Banditen, dessen „Gewinnausschüttungen" aus so aufmunternden Mitteilungen wie „Ein Bulldozer ebnet gerade dein Stadion ein!" bestehen…

Das Fußballmenü ist angerichtet!

Neuer ist nicht unbedingt schöner…

Okay, die Maus-/Menüsteuerung wurde auch verbessert, und die Geschichte läuft jetzt sogar komplett deutsch ab – jedenfalls äußerlich, denn gekickt wird wieder nach dem britischen 3-Punkte-System. Und schon deshalb wird auch der zweite Premier Manager den einheimischen Spitzenprogrammen „Bundesliga Manager Pro." und „Anstoß" den Ball nicht abjagen können; zumal es da immer noch etwas komplexer und wesentlich schöner zugeht. (md)

PREMIER MANAGER 2
(GREMLIN)
FUSSBALL-MANAGEMENT

65% „VERY BRITISH"

GRAFIK	24%
ANIMATION	21%
MUSIK	35%
SOUND-FX	31%
HANDHABUNG	70%
DAUERSPASS	74%

FÜR GEÜBTE

PREIS	DM 69,-
SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	3 / JA
HD-INSTALLATION	JA
SPEICHERBAR	SPIELSTÄNDE
DEUTSCH	KOMPLETT

Air Force Commander

Der Recycling-Krieg

In Impressions zweifelhafter Produktpalette war das mittelprächtige Luftkampf-Strategical „Fighter Command" das reinste Highlight – deshalb jubelt man es uns jetzt auch ein zweites Mal unter! Worum ging es bei diesem Meisterwerk, das wir im Januar letzten Jahres mit rückblickend etwas arg wohlmeinenden 61 Prozent feierten? In 28 anwählbaren Szenarien durfte um die Luftherrschaft im Mittleren Osten gerungen werden. Dabei beschränkte sich die Aufgabe des Spielers darauf, mit seinen maus- und menügesteuerten Fliegerstaffeln die feindlichen Flugbasen, Versorgungszentren und Abwehrstellungen in Echtzeit lahmzulegen – bzw. lahmlegen zu lassen, denn die eigentliche Action erledigte der Rechner. Wer so entweder die Luftstreitkräfte des Gegners vernichtet oder dessen Bevölkerung restlos demoralisiert hatte, wurde zum Sieger ausgerufen.

Mit neuem Namen, neuer Verpackung, ein paar neuen Menügrafiken und 28 zusätzlichen Missionen aus dem Zweiten Weltkrieg ausgestattet, geht der Spaß nun von vorne los. Besonderen Wert legten die Impressionisten scheinbar auf die unveränderte Übernahme der unausgegorenen Steuerung, der unübersichtlichen Karte, des fehlenden Zwei-Spieler-Modus sowie der Minimal-FX und eines großen Teils der kampferprobten Magergrafik. Man sollte sich daher von den hübschen Bildchen auf der Packung nicht täuschen lassen – das häßlichste davon ist der Hauptscreen des Spiels, vor dem man die meiste Zeit verbringt!

Also ein klarer Fall von Beutelschneiderei, denn so toll, daß man es gleich zweimal braucht, war das Teil schon vor zwei Jahren nicht. Mittlerweile hat sich die Welt weitergedreht, was der Bewertung dieser Mogelpackung auch nicht gut bekommt... (mic)

AIR FORCE COMMANDER
(IMPRESSIONS)
LUFTKAMPF-STRATEGIE

37% „ÜBERFLÜSSIG"

GRAFIK	39%
ANIMATION	–
MUSIK	–
SOUND-FX	3%
HANDHABUNG	41%
DAUERSPASS	44%
FÜR FORTGESCHRITTENE	
PREIS	DM 79,-
SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	2 / NEIN
HD-INSTALLATION	JA
SPEICHERBAR	SPIELSTÄNDE
DEUTSCH	KOMPLETT

Dungeon Blaster III
Schorsch is back!

31. Um die entscheidende Konfrontation mit dem Schlitzer auszufechten, darf Dorli ihr Rollgitter verwenden (45), Karl könnte dem Kerl eine Tafel Schokolade anbieten (57), Manni wird mit ihm diskutieren wollen (12), Regine tritt ihm mit der Wucht ihrer Person entgegen (23), und Mick hüpft ganz gewöhnlich auf seinen Händen in den Kampf (34). Natürlich darfst Du auch die gefährlich aussehende Taschenlampe zücken (47) oder Dich ganz einfach verstecken (16).

32. Gääld Huaaa? Dieses grausige Geheul ist Dir aus den legendären Abenteuern Deiner Kollegen nur allzu bekannt! Sollte sich wirklich ausgerechnet der schlitzophrene Schorsch in dieser ungemütlichen Nacht hier herumtreiben? Was mag er wollen? Hinter wem ist er her? Fieberhaft überlegst Du, wie Du möglichst schnell das Gitter überwinden könntest. Karl denkt auf der 4, Tante Regine auf der 21.

33. Guter Ansatz! Nützt Dir aber gar nix, weil sämtliche Hinweisschilder abgeschaltet sind. Zurück zur 40.

34. Du schwankst auf Deinen Händen um die Ecke auf einen riesigen Kerl zu (von unten wirkt er noch riesiger), der tipptopp gekleidet ist. Gerade willst Du ihn mit einem wohlgezielten Kick Deiner Rechten ins Jenseits befördern, als der Bursche sich beifallklatschend und kichernd auf dem Boden wälzt. „Hüpf-huaa!" schnauft er und fummelt einen Zettel aus der Tasche. Auf nach 49.

35. Mist! Der Schlitzer ist immer noch in der Nähe, und offenbar verfolgt er *Dich*! Mutige lesen weiter unter Nr. 15, Angsthasen schauen zur 56.

36. Verblüfft starrst Du auf den nun offenbar gezähmten Schorsch, der zufrieden an seinen Hut tippt, sich leise murmelnd umdreht („Liräää, Gääääld-huää") und von dannen zieht. Weiter bei 55.

37. Tjaha, ums Haar hättest Du ihn erwischt, den Bus. Leider war er Dir dann doch zu schnell – hättest Dir halt beizeiten einen 1200er zulegen sollen, dann wärst Du an Geschwindigkeit gewöhnt. So geht's leider zurück zur 27.

38. Du brauchst nicht lange zu warten, bis im trüben Licht der letzte bajuwarische Ureinwohner sichtbar wird: Lederhose und Gamsbart weisen ihn aus. Der Bursche betrachtet das Monster und murmelt: „Do legst Di nieder! Do hot's se derbreselt!" Damit wendet er sich um und schlurft zurück. Na ja, vermutlich kennt er sich hier unten aus, deshalb folgst Du ihm gaaanz vorsichtig zur 59.

39. Würfle einmal. Hast Du eine 1 – 3, lies weiter bei 51, ansonsten geh: zur 6.

40. Da stehst Du nun am Bahnsteig und hast die Orientierung verloren. Das einzige, was Du in der schummrigen Notbeleuchtung erkennen kannst, sind zwei Tunnelöffnungen. Willst Du links (10) oder lieber rechts (17) in die Finsternis marschieren? Wenn Du eine Taschenlampe hast, kannst Du auch damit Licht ins Dunkel bringen (33), und Manni darf sich auf sein intuitives Einfühlungsvermögen konzentrieren (48).

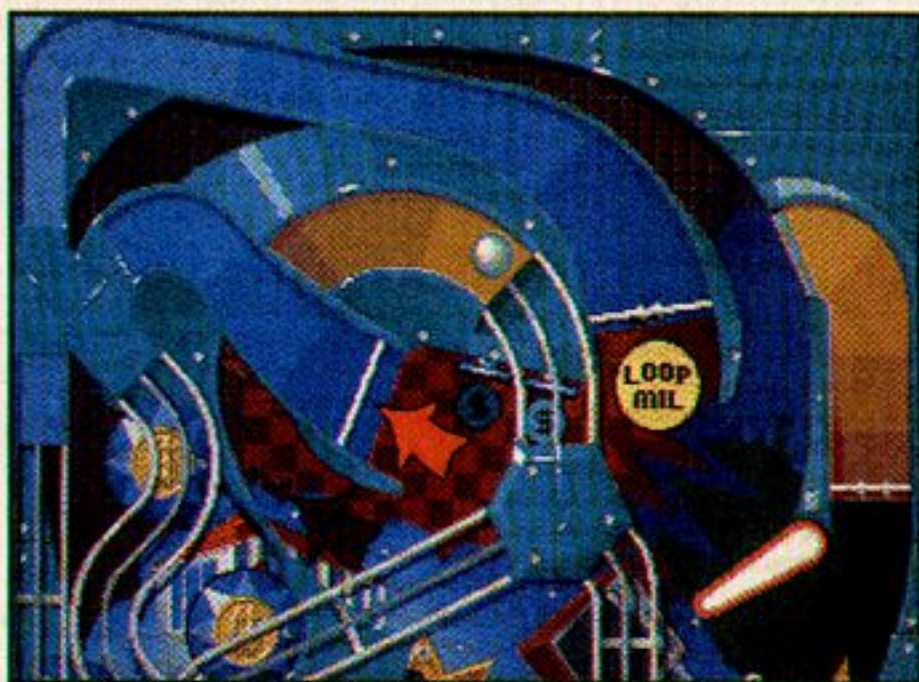
41. Mit einem selbstbewußten Ruck öffnest Du die Tür völlig und betrittst das Kabuff. Der Mann dreht sich zu Dir um und ruft sichtlich erleichtert: „Na endlich! Ich heiße Theo, hast Du zufällig meinen LKW gesehen?" Willst Du bleiben (8) oder lieber zurück in den Tunnel (5)?

42. Mit schmerzenden Füßen stolperst Du los, und es gelingt Dir, alle Kreidezeichen richtig zu deuten. Als Du schließlich kaum noch weißt, wieviel der Liter Milch kostet, stehst Du plötzlich wieder in dem Gang mit der toten Schlange. Und das ist bei Nummer 20.

43. Gääld Huaaa? Ein Werwolf war das sicher nicht, aber es klang auch nicht gerade vertrauenerweckend. Beunruhigt denkst Du darüber nach, wie Du das Gitter überwinden könntest. Dorli hat auf der 58 eine Idee, Mick auf der 46 und Manfred auf der 30.

AKTION LESERTEST

PINBALL FANTASIES

Den heutigen Lesertest verdanken wir dem 16jährigen Michael Krosta aus Münstermaifeld, der als alter Pinball-Wizard große Stücke auf den Flipper von Digital Illusions hält!

Das beste Flipperspiel für den Amiga…

Wie schon beim Vorgänger „Pinball Dreams" kann man vier verschiedene Flipper anwählen: „Partyland", der erste Tisch, spielt auf einem Jahrmarkt, während „Speed Devils" dem Motorsport gewidmet ist; weiter geht's mit der „Billion Dollar Show" und dem Grusical „Stones 'n' Bones". Natürlich besitzt jeder Tisch wieder seine eigene Grafik und seinen eigenen Sound – während man im Partyland Entchen abschießen und mit dem Skyride in die Lüfte schweben darf, werden in Stones 'n' Bones bei herrlichen Gruseleffekten Geister gejagt und Boni im Tower eingesammelt.

Waren die einzelnen Flipper beim Vorgänger „nur" zwei Bildschirme groß, so sind es hier bereits drei. Kein Wunder also, wenn nun noch mehr Bumper, Öffnungen, Rampen etc. vorhanden und exzellent über das ganze Spielfeld verteilt sind. Oft muß man sogar kleine Aufgaben erfüllen, um ordentlich punkten zu können: Bei Stones 'n' Bones darf man z.B. erst einmal „K-E-Y" buchstabieren, ehe sich der Tower öffnet und man seinen Bonus einsammeln kann. Man startet die Kugel mit der Tastatur oder Maus; gespielt wird wie gehabt mit der rechten beziehungsweise linken Amiga- oder ALT-Taste, und wer unbedingt rütteln will, kann sich der Leertaste bedienen. Neu hinzugekommen ist jedoch ein zusätzlicher Flipper, mit dem das Zocken noch mehr Spaß macht; selbst an eine Erweiterungsschnittstelle für Datadisks wurde gedacht. Auch Grafik und Sound haben noch einmal zugelegt; was man da so sieht und hört, ist einfach spitze, vor allem was die Effekte angeht – bei Speed Devils brummen die Motoren, und bei Stones 'n' Bones läuten die Kirchenglocken. Das Scrolling ist noch schneller geworden; anfänglich scheint es sogar zu rasant, da man bei den vielen Rampen schnell mal die Übersicht verliert. Was allerdings wieder fehlt, ist die Möglichkeit, mit mehreren Bällen gleichzeitig zu spielen, aber das wäre bei drei Bildschirme großen Flippertischen auch technisch kaum zu realisieren gewesen.

Eine spitzenmäßige Fortsetzung also, die ihren Vorgänger um eine Kantenlänge übertrifft. Fazit: Das beste Flipperspiel für den Amiga ist noch besser geworden, und man kann nur hoffen, daß schnell neue Datadisks anrollen!

(Michael Krosta)

DIE AKTION GEHT WEITER!

Beteiligen kann sich jeder, der uns seinen Testbericht (ca. eine Schreibmaschinenseite) über ein Amigaspiel zuschickt, das höchstens ein Jahr alt ist. Vergeßt bitte auch Euer Alter nicht, dazu brauchen wir ein (Paß-) Foto und natürlich Eure Bewertung. Zum Dank schließen wir den Rechtsweg aus und wünschen Euch die richtigen Eingebungen!

Joker Verlag
„Aktion Lesertest"
Bretonischer Ring 2
85630 Grasbrunn

…ist noch besser geworden!

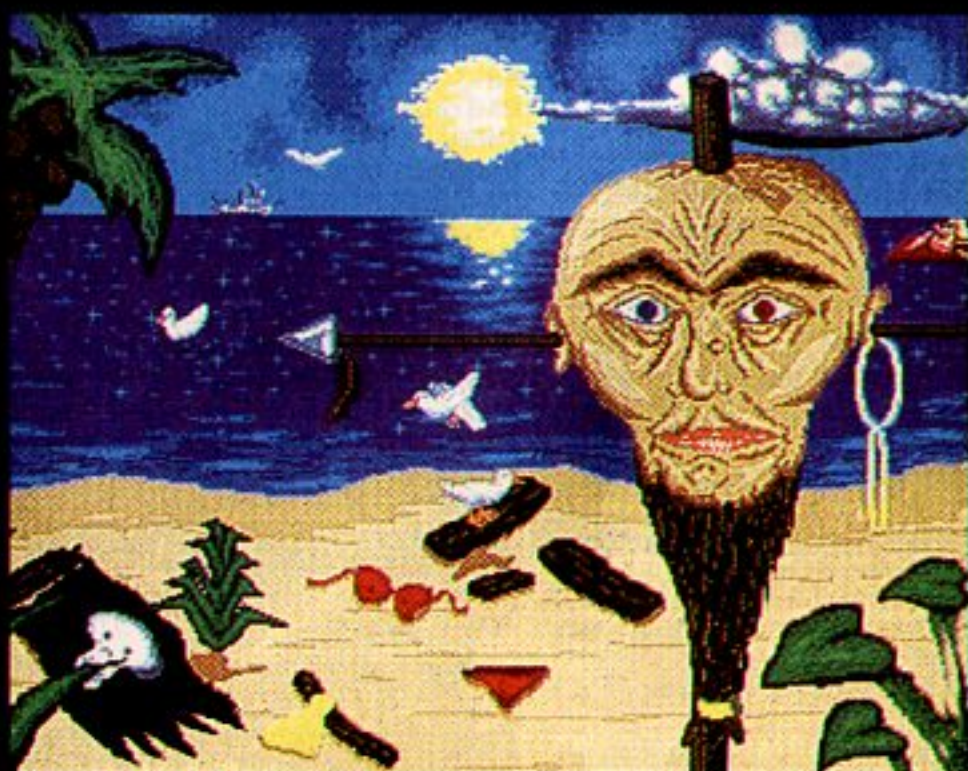
PINBALL FANTASIES (21ST CENTURY ENTERTAINMENT)		
LESERWERTUNG		ORIGINALWERTUNG
87%		83%
84%	GRAFIK	79%
83%	ANIMATION	84%
86%	MUSIK	82%
88%	SOUND-FX	84%
90%	HANDHABUNG	89%
87%	DAUERSPASS	84%

Joker Galerie

Der Berliner Andreas Lechelt hat tief (aber nicht zu tief!) ins Glas geschaut – das Ergebnis sind seine „Fraktalen Visionen".

Der „Grabwächter" von Dietrich Reidt aus Herzberg. Sieht aus, als würde er sich gerade vom letzten Kettensägenmassaker entspannen...

Andreas Jakob aus Troisdorf-Sieglar läßt nichts anbrennen – wie unschwer an seinem finsteren Spaziergänger mit den feurigen Händen zu erkennen ist!

Der Titel „The Lost Adventure" trifft den Kern! Alternativ wäre uns zur Insel-Idylle von Kai Benjamin Joneleit aus Kaltenkirchen höchstens noch „Feierabend auf Monkey Island" eingefallen.

Auch wenn Udo Drüke aus Norden hier schon sehr oft vertreten war, hat er seinen eigenwilligen Humor doch nach wie vor nicht verloren...

Wilhelm Bergs hat sich hier zwar eine unzweideutige Fälschung zuschulden kommen lassen, aber bei diesem entzückenden Sonderfall machen wir schon mal 'ne Ausnahme von unseren moralischen Prinzipien.

So und nicht anders muß man die neuen Postleitzahlen präsentieren – da hätten sich die gelben Rolf-Erfinder ruhig eine Scheibe bei Thomas Schelldorf aus Moosbach abschneiden können!

Nach der kleinen, aber feinen Piraten-Sonderausstellung im letzten Heft ist zum Geburtstag wieder bunt gemischte Digi-Kunst angesagt – man soll die Feste schließlich feiern, wie sie fallen...

Frohe Weihnachten!

Wie, noch zu früh? Während Ihr diese Zeilen lest, stricken wir doch längst an unserer gnadenlos stimmungsvollen Fest-Ausgabe. Damit das Fest auch für die Künstler unter Euch ein Fest wird, würden wir rasend gerne hier Eure Werke vorstellen – allerdings **MÜSSEN** sie **UNBEDINGT SELBST-AUSGEDACHT UND SELBSTGEMACHT SEIN!** Sofern die Computergrafiken, Zeichnungen oder Comicstrips dann auch noch Gnade vor den Augen der Galerieleitung finden, steht dem Ruhm nichts mehr im Wege. Und sofern Rückporto beiliegt, seht Ihr die Teile sogar wieder...

Joker Verlag
„Joker Galerie"
Bretonischer Ring 2
D-85630 Grasbrunn

IMPRESSUM

Herausgeber
Michael Labiner (verantw.)

Chefredakteur
Michael Labiner (ml)

Leitender Redakteur
Oskar Dzierzynski (od)

Redaktion
Manfred Duy (md)
Reinhard Fischer (rf)
Brigitta Labiner (bl)
Richard Löwenstein (rl)
Max Magenauer (mm)
Joachim Nettelbeck (jn)
Werner Ponikwar (wp)
Waltraud Schmidt (ws)
Michael Schnelle (mic)
Monika Stoschek (ms)

Freie Mitarbeiter
Carsten Borgmeier

Redaktionsassistenz
Petra Laubenberger
Dorothea von Pronay

Joker Shop
Christine Rothmeier

Abo-Verwaltung
Christine Rothmeier

Layout
Prolit Studio GmbH

Fotografie
Oskar Dzierzynski
Reinhard Fischer
Richard Löwenstein
Monika Stoschek

Comic
Werner Regnet
Oliver Wunderlich

Titel
Nicola Neubauer

Anzeigenbetreuung
Carsten Borgmeier
Tel.: 04221/120004
Fax:04221/17789

Anzeigenverwaltung
Regine Nellissen
Tel.: 089/4605822

Produktionsleitung
Brigitta Labiner

Reproduktion
Prolit-Studio GmbH
85630 Grasbrunn

Druck & Gesamtherstellung
Druckerei Gerstmayer
A – 3105 St. Pölten

Vertrieb
Verlagsunion, 6200 Wiesbaden für Inland (Groß-, Einzel- und Bahnhofsbuchhandel). Österreich, Schweiz, Schweden, Niederlande, Italien und Griechenland

Aktuelle Auflage (III/93)
Druck: 138.350
Verbreitung: 105.565

Erscheinungsweise
AMIGA JOKER erscheint monatlich, zum jeweils letzten Freitag des Vormonats. Doppelausgaben 6/7 und 8/9

Abonnement
Jahrespreis (10 Ausgaben): DM 63,- / Ausland: DM 75,-. Bestellungen bitte über die Verlagsanschrift. Das Abonnement gilt mindestens für ein Jahr. Es verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr, falls es nicht gekündigt wird (jederzeit zum Ende des Bezugsjahres möglich). Einzahlungskonto: Postgiroamt München, Kto.Nr 444714-806, BLZ 70010080

Manuskripte
Manuskripte, Listings und Bauanleitungen werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei von Rechten Dritter sein. Sollten sie schon anderweitig zur Veröffentlichung angeboten worden sein, so muß das angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den Publikationen des Joker Verlags. Honorar nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen. Der Verlag behält sich das Recht vor, Einsendungen im Falle einer Veröffentlichung ohne Angaben von Gründen zu kürzen oder nach eigenem Gutdünken zu verändern.

Verlag und Redaktion
Joker Verlag
Inh. Michael Labiner
Bretonischer Ring 2
85630 Grasbrunn
Tel. Verlag: 089/463700
Tel. Redaktion: 089/463823 oder 4605822
Hotline jeden Mittwoch von 16-19 Uhr
Telefax: 089/4604977

krieger

Ein paar hätten wir noch...

Zugreifen...

...solange der Vorrat reicht–alle hier nicht aufgeführten Ausgaben sind nämlich schon längst vergriffen!!!

Damit Euch das nicht mit genau den Exemplaren passiert,die in Eurer Sammlung noch fehlen,schickt Ihr die Postkarte mit Eurer Bestellung am besten noch heute los. Einfach die gewünschten Hefte draufschreiben und ab damit an folgende Adresse:

Joker Verlag
„Joker Shop"
Bretonischer Ring 2
85630 Grasbrunn

Bestellungen sind entweder als Nachnahme(nur Inland!) oder per Vorkasse (Geld bzw.Scheck liegt bei!) möglich. Der Amiga Joker kostet 7,- DM, für die Sonderhefte müßt Ihr jeweils 8,50 DM anlegen.

Bei Vorkasse bitte 5,- DM auf die Gesamtbestellung (Ausland 10,– DM) fürs Porto dazurechnen, bei Nachnahme kassiert der Postbote den Gesamtbetrag inklusive Gebühren.

Das (endgültig?) letzte Actionspiel von Thalion: Lionheart

Der sanft scrollende

An der Spitze ist es einsam: Der 29jährige ist Entwicklungsleiter bei Thalion und gleichzeitig das einzige noch übriggebliebene Gründungsmitglied des kleinen, aber feinen deutschen Softwarehauses.

WAS MACHT EIGENTLICH

Mit so grundverschiedenen Games wie „Amberstar", „Airbus A320" oder „Lionheart" haben die Gütersloher in der Vergangenheit Klasse und Vielseitigkeit bewiesen. Die Gegenwart gehört hingegen „Ambermoon" – und damit Erik Simon als einem der maßgeblichen Leute hinter den 3D-Kulissen des neuen deutschen Vorzeige-Rollis!

AJ: *Erik, was bedeutet eigentlich der Name Thalion?*

ES: Ehrlich gesagt überhaupt nichts, er klingt einfach gut!

AJ: *Mmh, „Ambermoon" klingt auch gut – als ihr mit diesem Projekt angefangen habt, war der 1200er noch gar nicht in Sicht; werdet ihr also eine Spezialversion nachschieben?*

ES: Ist nicht nötig! Praktisch ohne es zu wissen, haben wir da ein Spiel entwickelt, das den 1200er bereits voll ausnutzt. Für die scrollenden Dungeons wurden nämlich alternative Routinen für die 68020- und die 68030-Prozessoren geschrieben, und es wird auch mehr RAM unterstützt. Kurzum, alle Amigas werden jeweils optimal ausgenutzt.

AJ: *Wie sieht's mit älteren Spielen aus, etwa „No Second Prize", „Lionheart" und „Amberstar"?*

ES: Bei „No Second Prize" denken wir über einen zweiten Teil nach, der aber erst am PC entwickelt werden müßte. Christian Jungen, der dieses Spiel und die schnelleren Routinen für die nächste „Airbus"-Version geschrieben hat, würde dann natürlich auch eine Konvertierung für den A1200 machen.

AJ: *Und was ist mit den anderen Games?*

ES: Zu „Lionheart" kann ich dir da 'ne nette Anekdote erzählen, die einiges erklärt. Bei einer der ersten Vorführungen des A1200 in Frankfurt ließen wir die Raubkatze probehalber mal auf der Kiste laufen – und die Commodore-Manager glaubten tatsächlich, „Lionheart" wäre die erste Entwicklung speziell für den A1200 und seinen AA-Modus! Wozu also noch eine aufgemotzte Version, wir haben ja bereits alle Register gezogen…

AJ: *Das wollen wir wohl glauben, zumal Gerüchte kursieren, Faktor 5 hätte „Turrican III" eigens noch mal überarbeitet, weil „Lionheart" zunächst so viel besser aussah. Ist nun mit einem Nachfolger zu rechnen, ihr habt ja gedroht, das sei euer letztes Actionspiel gewesen, wenn es sich nicht gut verkaufen würde?!*

ES: Leider ist es genau so gekommen! Das Teil lief für ein Actiongame zwar gut, was aber nur bedeutet, daß wir gerade mal die Entwicklungskosten reinkriegen werden. „Ambermoon" ist übrigens der Versuchsballon, mit dem wir testen wollen, ob man am Amiga noch erstklassige Rollenspiele machen kann. Ich hoffe, daß die Leute wenigstens hier wissen, was sie tun...

Raserei aus deutschen Landen: No Second Prize

Der Profi-Flieger: Airbus A 320

ERIK SIMON?

Dungeon-Hammer: Ambermoon

AJ: *Ihr habt bei „Lionheart" ja extra den Kopierschutz weggelassen, aber man hörte immer wieder, daß sich das Spiel nach einer Weile von selbst in Wohlgefallen auflöst – war das so eine Art „versteckter Kopierschutz"?!*

ES: Im Kopierwerk hatte man dummerweise eine Diskettensorte erwischt, die solche „Datenverflüchtigungsprobleme" hatte. Es war also keine Absicht, und selbstverständlich bekam jeder, der ein solches Problemkind erwischt hatte, sein Game kostenlos umgetauscht. So hielten wir es übrigens auch bei Leuten, welche von „Amberstar" noch eine alte, nicht auf dem 1200er funktionierende Version gekauft hatten. Und was den Kopierschutz angeht – so was halte ich für eine absolut sinnlose Bestrafung der ehrlichen User, da es nun wirklich keine Unterschiede macht, ob der Crack ein paar Tage früher oder später in den Boards landet.

AJ: *Bis zum Rand gefüllte Disks, wie sie Team 17 verwendet, bringen auch nichts?*

ES: Nö, da nehmen die Raubkopierer halt eine Diskette mehr. Das gibt nur Probleme mit schlechten Laufwerken, und bei einem Rollenspiel, das sehr viele Files hat, könnte das zur echten Fehlerquelle werden.

AJ: *In diesem Zusammenhang bedauert ihr es vermutlich sehr, daß der A1200 dann doch kein HD-Laufwerk bekommen hat?*

ES: Ja, in der Hinsicht hat sich Commodore nicht gerade mit Ruhm bekleckert. Wir hoffen, daß die User zumindest eine Festplatte haben, denn durch die neuen Grafikmodi des AA-Chipsets bekommt man zwar sehr schöne 256 Farben – aber leider auch Rechenzeitprobleme. Ein Byte-per-Pixel-Modus hätte dem Gerät ebenfalls nicht geschadet; am liebsten wäre mir aber gleich ein 68040-Prozessor gewesen.

AJ: *Apropos „am liebsten" – von verschiedenen Seiten wurde behauptet, Thalion hätte gern „Wing Commander" für den Amiga umgesetzt?*

ES: Daran ist kein Wort wahr, obwohl wir schon der Meinung sind, daß man die Konvertierung technisch weit besser hätte hinkriegen können. Bei der Gelegenheit möchte ich auch noch mal in Erinnerung rufen, daß wir schon lange vor der Veröffentlichung von „Ultima Underworld" ein Demo hatten, welches das „Abermoon"-System benutzte – und trotzdem wird die Entwicklung der ersten flüssig scrollenden 3D-Dungeons immer Origin gutgeschrieben. Wir brauchten dafür auch keine 30 Leute und einen 486er, sondern bloß einen normalen Amiga. Es ist wirklich ärgerlich, daß wir mit dem Release von „Ambermoon" nicht eher dran waren!

AJ: *Ließe sich denn mit eurem System die „Unterwelt" für unsere „Freundin" umsetzen, mal so ganz theoretisch gefragt?*

ES: Schön wär's, nur leider ist der Amiga die denkbar ungeeignetste Maschine für Texture-Grafik (*mit Bitmap-Grafik überzogene Polygone*). Es grenzt fast an ein Wunder, daß wir es bei „Ambermoon" so gut hinbekommen haben. Bei uns sind die Dungeon-Level aber auch auf einer Ebene, es geht nicht wie bei „Underworld" rauf und runter, denn dazu müßten die Polygone schief im Raum stehen.

AJ: *Aber der nächste Teil eurer Bernstein-Saga wird trotzdem noch für den Amiga erscheinen?*

ES: Freilich, wir haben ja alle Entwicklungstools auf diesem Rechner geschrieben, und solange sich „Ambermoon" vernünftig verkauft...

AJ: *Ist auch eine CD[32]-Version geplant?*

ES: Das steht noch nicht ganz fest und ist eher eine Frage der Manpower – wir sind schließlich bloß neun Leutchen, die zudem noch die englische und eine französische Version stricken müssen.

AJ: *Okay, dann wollen wir dich nicht länger quälen, sondern nur noch kurz wissen, womit sich Erik Simon in seiner Freizeit entspannt?*

ES: Mit Motorradfahren und Kochen, in Sachen Musik mag ich Yes und Led Zeppelin, daneben aber auch aktuelle Sachen wie Living Colour. Meine Lieblinge im Kino sind Blade Runner, Blues Brothers und Zeichentrick-Klassiker wie Das letzte Einhorn.

AJ: *Erik, wir danken dir für das interessante Gespräch!* *(mm)*

So ging der Bernstein-Stern auf: Amberstar

Der erste Thalion-Rolli: Dragonflight

DER GEBURTSTAGS-RÜCKBLICK

Geburtstage bilden eine ideale Gelegenheit für den träumerischen Blick zurück in die Vergangenheit – deshalb haben wir hier mal aufnotiert, was das letzte Jahrzehnt aus Zockersicht so alles zu bieten hatte!

1983

Der C64 beginnt seinen Siegeszug und wird von den Programmierern gleich mit ersten Spielhallenumsetzungen wie „Zaxxon" verwöhnt; Diskettenlaufwerke lösen langsam die bis dahin gebräuchlichen Mini-Kassettenrecorder (Datasette) ab.

1984

Im Orwell-Jahr verwirklicht sich zwar nicht die düstere Zukunftsvision, die der englische Autor im Jahre 1948 niedergeschrieben hat – dafür erscheint, von der Öffentlichkeit zunächst weitgehend unbemerkt, ein anderer SF-Roman, dessen Auswirkungen heute spürbarer sind denn je: William Gibsons „Neuromancer".

1985

Commodore bringt mit dem Amiga 1000 die allererste „Freundin" heraus; anfangs nur in der NTSC-Version, die zudem rund 6.000,- DM kostet, obwohl man hier sogar das Betriebssystem noch extra laden muß. Im selben Jahr wird auch „Deluxe Paint" veröffentlicht, das bisher langlebigste Amigaprogramm.

1986

Der 1000er wird zum Verkaufsrenner, nachdem sein Preis (2.000,- DM ohne Monitor) langsam akzeptable Regionen erreicht hat. Im Softwarebereich sind das bahnbrechende Grafikwunder „Defender of the Crown", die Kickstartversion 1.2 und der erste Amigavirus „SCA" zu vermelden. Und: Michael kauft seinen ersten Amiga – stellt Euch vor, er hätte 'nen ST genommen…

1987

Commodore erweitert die Produktpalette mit dem „Tastatur-Computer" Amiga 500 und der ausbaufähigen Profi-Variante A2000. Ein paar Preise von damals: Der 500er kostet samt HF-Modulator für TV-Anschluß etwa 1.300,- DM, der 1081-Monitor knapp 800,- DM und eine 512-KB-Speichererweiterung 300 bis 400 Mark.

1988

Nun erscheinen am Amiga erstmals ungefähr gleich viele Titel wie für seinen langjährigen Hauptkonkurrenten Atari ST; 1988 ist auch das Jahr der Vektoren: „Carrier Command", „Star Glider 2", „Elite" und „Interceptor" machen deutlich, welche Grafikpower in einer 16-Bit-Maschine steckt. Der erste 32-Bit-Homecomputer, Acorns Risc-Rechner „Archimedes", entwickelt sich indessen zum Mega-Flop.

1989

Vorläufig noch als Importware, schwappen immer mehr japanische Konsolen auf den Markt (allen voran der Game Boy), der erste Amiga-Freezer wird entwickelt, in den Kölner Messehallen entwickelt sich die Amiga '89 zum heillos überfüllten Überraschungserfolg, und im November kommt das erste reinrassige Spielemagazin für die „Freundin" heraus: der Amiga Joker!

1990

Auf dem Münchner „Fantasy Filmfest" treffen wir mit dem weltbekannten Horrorautor Clive Barker unseren bis dahin berühmtesten Interviewpartner, dessen Bruder übrigens bei Psygnosis arbeitet. Und Commodore steuert den 3000er bei, der von den Zockern allerdings aus Preis- und Kompatibilitätsgründen links liegengelassen wird.

1991

Durch den neuen PC Joker bekommen auch die verspielten DOSenbesitzer endlich was Vernünftiges zu lesen – während dieser sich alsbald prächtig entwickelt, hat Commodore wesentlich weniger Glück mit seinen Neuvorstellungen, denn weder das CDTV noch der A500 Plus sind vom Erfolg verwöhnt…

1992

In Frankfurt wird mächtig rangeklotzt, und kurz nacheinander landen der 600er, der 4000er, das CD-Laufwerk A570 und vor allem das Wunderkind A1200 auf dem deutschen Markt. Bei Atari will man's aber auch noch mal wissen und hält mit dem Falcon 030 dagegen.

1993

Der Joker Verlag zieht in standesgemäße Räumlichkeiten um, das CD32 bringt frischen Schwung in die Konsolenszene, und wir tun das gleiche mit unserem Megablast, das seit Oktober regelmäßig alle drei Monate am Kiosk auftaucht. Last not least passiert gegen Ende des Jahres etwas ebenso Unerwartetes wie Erfreuliches: Nach einer langen Dürreperiode erscheinen plötzlich wieder haufenweise neue Amigagames – wenn das mal kein tröstlicher Zukunftsausblick auf die nächsten zehn Jahre ist! (mm)

Tel.: 0281 - 31641 o. 31642
Mo.-Fr. 10.00 bis 18.00 Uhr Versand

Ladenlokale: Softwarehouse
46483 Wesel - Dudelpassage - Dudel 8
47533 Kleve - Gasthausstr. 12
Ladenpreise variieren

Titel		Amiga
Anstoss	DV	x59,95
Blastar	DA	49,95
Burntime	DV	69,95
Dog Fight	DA	64,95
Dune 2	DV	49,95
Eishockey Manager	DV	69,95

Titel		Amiga
Gobliins 3	DV	x69,95
Goal	DV	49,95
Jurassic Park	DV	x54,95
Lost Vikings	DV	67,95
Lothar Mattäus	DV	59,95
Premier Manager	DA	x69,95

Titel		Amiga
Simon the Sorcerer	DV	x69,95
Soccer Kid	DA	59,95
Space Hulk	DA	64,95
Syndicate	DV	59,95
Star Trek	DV	x69,95
Turrican 3	DA	x54,95

Und hier ein Auszug aus unserer Versandliste

Titel		Amiga
1869	DV	69,95
A - Train	DV	77,95
A-Train Constr. Set	DA	42,95
Abondoned Places 2	DV	64,95
Airbus USA	DA	79,95
Airbus Europa	DA	69,95
Alfred Chicken	DA	49,95
Alienbreed 2	DA	x59,95
Arabien Nights	DV	59,95
Armargeddon 2	DA	i.V
ATAC	DA	x69,95
B - Flying Fortress	DA	67,95
Battle Isle + Data (Team)	DV	67,95
Battle Isle Data 2	DV	49,95
Bazooka Sue	DV	x79,95
B. C. Kid	DA	49,95
Beast Lord	DA	49,95
Body Blows	DA	49,95
Bund. Manag. Pro 2.0	DV	62,95
Campaign 2	DV	i. V.
Campaign	DV	69,95
Campaign Data	DV	42,95
Champ. Manager 93	DV	i.V.
Chaos Engine	DA	49,95
Chuck Rock 2	DA	46,95
Civilisation	DV	77,95
Combat Air Patrol	DA	59,95
Contraptions	DA	x47,95
Curse of Enchantia	DV	79,95
Cyber Race	DA	79,95
Darkmare	DA	i.V.
Das schwarze Auge	DV	69,95
Das Schwarze Auge 2	DV	i.V.
Deep Core	DA	59,95
Der Patrizier	DV	67,95

Titel		Amiga
Demonsgate	DA	x74,95
Desert Strike	DA	57,95
Disposable Hero	DA	x59,95
Elvira 2	DV	49,95
Elysium	DV	x54,95
Entity	?	i.V.
Erben des Throns	DV	59,95
Fatal Strokes	DA	x69,95
Flashback	DV	62,95
Flies Attack on Earth	DV	67,95
Fly Harder	DA	59,95
Formula 1 Grand Prix	DA	74,95
Global Gladiators	DA	54,95
Gobliins 2	DV	64,95
Gunship 2000	DA	62,95
Hanniball	DV	62,95
Hired Guns	DA	x64,95
History Line 14 - 18	DV	77,95
Humans 2 (Race)	DV	54,95
Indy 4 Adventure	DV	77,95
Jonathan	DV	79,95
Kings Quest 5	DV	63,95
Krustys Fun House	?	i.V.
Legend of Kyrandia	DV	59,95
Legend of Valour	DV	77,95
Lemmings 2	DA	62,95
Lionheart	DA	52,95
Lotus 1+ 2+ 3 Teil	DA	54,95
Lure of the Temptrest	DV	49,95
Rules of Engagement	DA	x64,95
Monkey Island 2	DV	74,95
Morph	DA	49,95
Nicky Boom 2	DA	59,95
Nova 9	?	i.V.
One Step Beyound	DA	54,95

Titel		Amiga
Outlander	DA	x64,95
Populus 2 und Data	DV	64,95
Prime Mover	DA	59,95
Project Terra	DA	x62,95
Prophecy of the Shadow	DV	x64,95
Ragnaroc	DV	x79,95
Railroad Tycoon	DV	74,95
Reach for the Skies	DA	57,95
Sens. Soccer 92/93	DV	49,95
Sim Ant	DV	79,95
Sim City Deluxe	DA	82,95
Sim Earth	DV	79,95
Sim Life 1,5 MB	DV	79,95
Streetfighter 2	DA	49,95
Subtrade	?	i.V.
Superfrog	DV	49,95
Tornado	DA	x59,95
Train It	DA	i.V.
Transarctica	DA	54,95
Traps'n Treasure	DA	64,95
Twiglight 2000	DV	x79,95
Walker	DA	62,95
War in the Gulf	DV	69,95
Whales Vojage	DV	59,95
Winter Challenge	DA	i.V.
Worlds of Legends	DA	x54,95
WWF Wrestlemania 2	DA	49,95
YO ! Joe	DA	59,95
Zero	DA	x59,95

Amiga 1200

Titel		Amiga 1200
1869	DV	69,95
Ishar 2	DV	64,95
Nigel Mansel	DA	64,95
Transarctica	DV	59,95
Wing Commander	DA	x64,95

DV = Spiel und Anleitung deutsch / DA = deutsche Anleitung / EV = englische Version / i. V. = in Vorbereitung

Die mit x gekennzeichneten Titel waren bei Anzeigenschluß noch nicht vorrätig
Preisliste für Amiga / PC / CD - Rom kostenlos anfordern -Atari ST nur auf Anfrage
Liefer und Zahlungsbedingungen 1. Nachnahme 9,00 DM zzgl. Nachnahmegebühr
2. Vorkasse 5,50 DM
3. Ausland nur Vorkasse 18.- DM

Druckfehler vorbehalten

Mario, Sonic, Zool und James Pond – eine Company, die auf sich hält, muß heutzutage einfach ihr eigenes Plattform-Maskottchen haben! Also hat sich Mindscape jetzt einen knuddeligen Action-Gockel zugelegt...

Es ist aber auch zum Federnraufen: Kaum herrscht mal Friede, Freude und Hühnerfutter im Plattformland, da entführen die bösen Meka Chickens Billy und seine Brüder! Wer ist Billy, wer sind seine Brüder? Das weiß selbst die Anleitung nicht so genau, für den tierischen Helden sind die Jungs jedenfalls wichtig genug, um eine Geiselbefreiung zu wagen.

Zu diesem Zweck hüpft das tapfere Federvieh im folgenden durch elf (nochmals in Abschnitte unterteilte) Levels voller Fallen und Feinde, sammelt Diamanten, Luftballons oder Bonusextras ein und legt sich ab und an mit besonders dicken Endgegnern an. Soweit unterscheidet sich Alfred kaum von der Genre-Konkurrenz, allerdings tritt er seinen Feldzug für Recht, Ordnung und Plattform-Spaß fast unbewaffnet an. Zunächst werden hinderliche Eisblöcke also nur mit dem Schnabel zerpickt bzw. Feinde im Sturzflug attackiert; erst durch Aufsammeln von Marmeladen-Munition oder Schutzschilden wird das pazifistische Geflügel zum wahren Kampfhahn. Daneben finden sich noch Sprungfedern und Raketenlifts für Flüge in höhere Regionen, außerdem müssen des öfteren per Schalter Steine angeknipst bzw. ausgeknipst werden, um den Weg frei zu machen.

Durch die kleinen Rätseleinlagen, die Schwimm- und Flugübungen und den ausgewogenen Schwierigkeitsgrad ohne unfaire Stellen ist also für schön abwechslungsreiches Gameplay gesorgt, wie sieht's bei der Technik aus? Auch hier alles in Butter: Die bunten Spielzeug-, Käse- oder SF- Landschaften scrollen soft in alle Himmelsrichtungen, die Gegner (Schnecken, Stachelkugeln, Elektrowale etc.) stehen dem drollig animierten Hauptdarsteller kaum nach, wenn es um süßes Aussehen geht. Musik- und Soundkulisse können sich hören lassen, die Steuerung offenbart keine Mängel, und Nachladepausen sind gottlob Mangelware.

Für einen Hit reicht's trotzdem nicht, dazu hätten die Programmierer mehr Tempo und neue Ideen ins Spiel bringen müssen. Das soll jedoch Plattformfans mit A500/600 nicht von der Bekanntschaft mit Alfred Chicken abhalten, lediglich Besitzern eines A1200 oder CD 32 sei (noch) etwas Zurückhaltung empfohlen – ihnen serviert man das Hendl nämlich schon bald in extrabunten Spezialmenüs! (rl)

SCORE:001150 :3 :254 :25

STAGE CLEAR!
FOUND
NEXT
1UP
SCORE:0112

ALFRED FOR PRESIDENT

Was tut ein frischgebackener Digi-Held nicht alles, um aus der Masse der Kollegen hervorzustechen? Nun, Alfred hat sich zur Wahl gestellt! Ehrlich, als letztens im britischen Parlament ein Stuhl neu zu besetzen war, meldete Mindscape die Alfred Chicken-Partei zur Kandidatur an – und errang beim Urnengang tatsächlich 18 Stimmen! Für einen Platz in der Regierung war's zuwenig, für einen erfolgreichen Werbegag mehr als genug: Alfred Chicken machte dicke Schlagzeilen in allen bekannten Tageszeitungen und Nachrichtensendern Englands!

VOTE ALFRED CHICKEN PARTY!

PROTECT YOUR CHICKEN VIDEO-GAME RIGHTS!

ALFRED CHICKEN
(MINDSCAPE)

CHICKEN-RUNNER

72% „KNUSPRIG"

GRAFIK	72%
ANIMATION	74%
MUSIK	70%
SOUND-FX	68%
HANDHABUNG	72%
DAUERSPASS	74%

FÜR FORTGESCHRITTENE

PREIS	DM 79,-	
SPEICHERBEDARF	512 KB	
DISKS/ZWEITFLOPPY	1	NEIN
HD-INSTALLATION	NEIN	
SPEICHERBAR	NEIN	
DEUTSCH	ANLEITUNG	

SOLIUS

DER ZAUBERHASE

Neben zwei simplen Datenbankprogrammen und einer kleinen Knobelei enthält die aktuelle Ausgabe des Disk-Magazins AMIGO! auch eine horizontal scrollende Plattformwelt mit dem geborenen Hüpf-Helden – einem Hasen.

In Wahrheit ist das Langohr allerdings der Zauberer Solius, den ein böser Kollege verhext hat. Deshalb hoppelt er jetzt durch drei grafisch ganz ordentlich gemachte, jeweils in zwei Levels unterteilte Landstriche, um die Bestandteile des Gegenzaubers aufzutreiben.

In einer Leiste am unteren Bildrand wird die Zahl der Pilze, Kräuter etc. angezeigt, die im jeweiligen Abschnitt einzusammeln sind; außerdem erfährt man dort, wie viele der ursprünglichen drei Hasenleben und Karotten (für kurze Flugmanöver) man noch besitzt. Zur Abwehr der vielen Fledermäuse, Lurche und anderen Widerlinge hat Solius eine Schrotflinte mit unbegrenzter Munition, von der er auch emsig Gebrauch machen darf, da seine zähen Normal- und Endgegner mehrere Treffer verkraften. Dazu gibt's energieraubende Hindernisse, die sich nur durch beherzte Sprünge überwinden lassen, und als Ratefuchs darf sich Meister Lampe auch noch betätigen – indem er herausfindet, wie bestimmte Gegenstände richtig benutzt werden.

Das alles spielt sich so, wie es aussieht: dank des durchdachten Leveldesigns ganz nett, aber nicht eben aufregend. Auch die Begleitmusik ist annehmbar ausgefallen, ein paar Soundeffekte hätten allerdings nicht geschadet. Keine Probleme macht die Sticksteuerung, dennoch dürfte der Schwierigkeitsgrad eher die alten Jump & Run-Hasen als die jungen Plattformhüpfer ansprechen. Aber es gibt ja noch die am Ende jeder Welt verteilten Paßwörter, und bei einem derart fairen Preis viel mehr zu erwarten, wäre unfair... (ms)

SOLIUS
(CT-VERLAG)
DISKETTEN-MAGAZIN

58% „BRAUCHBAR"

GRAFIK	59%
ANIMATION	53%
MUSIK	55%
SOUND-FX	–
HANDHABUNG	63%
DAUERSPASS	59%
FÜR GEÜBTE	
PREIS	DM 19,80
SPEICHERBEDARF	512 KB
DISKS/ZWEITFLOPPY	1 / NEIN
HD-INSTALLATION	NEIN
SPEICHERBAR	NEIN
DEUTSCH	KOMPLETT

QWAK

Der erste Versuch von Team 17, am Budgetmarkt Fuß zu fassen, ging gründlich in die Hose – „F17 Challenge" war ein eher bescheidenes Autorennen. Um so unbescheidener ist diese preiswerte Plattformente!

Immerhin verkündet die Werbung selbstbewußt, daß es sich hier um „vielleicht das spielbarste Amiga-Game aller Zeiten" handle. Zieht man jetzt den handelsüblichen Übertreibungs-Faktor ab, kommt die Aussage der Wahrheit sogar recht nahe: Dieses witzige Jump & Run steht ganz in der Tradition von Spielen wie „Bubble Bobble", „New Zealand Story" oder „Rainbow Islands" und verzichtet konsequent auf jede Art von Hintergrundstory – Qwak ist einfach die Plattform-Odyssee von ein oder zwei (simultan) hüpfenden Enten durch acht Welten mit insgesamt 80 Levels.

Die einzelnen Abschnitte umfassen jeweils einen Screen, auf dem es nur so wimmelt von Feinden, plötzlich verschwindenden Plattformen, Teleportern, Schaltern und Schätzen aller Art. Die Gegner bewirft man mit wild umherhüpfenden Eiern, deren Vorrat zwar begrenzt, aber wieder auffüllbar ist. Dazu gibt's spezielle Super- und Schokoladeneier mit mehr Durchschlagskraft sowie zahllose Extras zum Aufsammeln – Dietriche für eingesperrte Schätze, schützende Rüstungen, Propeller zum Fliegen, den Schlüssel für den Levelausgang, Continues oder entenbeschleunigende Zaubertränke. Außerdem wären da noch das Zeitlimit, die netten Bonusrunden, die alle zehn Levels auftauchenden Schlußmonster sowie allerlei eingestreute Gags und Mini-Rätsel zu erwähnen. Ziemlich ungewöhnlich, aber bestimmt nicht verkehrt ist auch der eingebaute „Pazifisten-Bonus": Wer einen Level schafft, ohne dabei einen einzigen Gegner zu töten, bekommt eine Punkteprämie!

Okay, so manches Feature wurde einfach geklaut (den verfolgungswütigen Geist etwa kennt man bereits aus „Bubble Bobble"), aber insgesamt ist das Gamedesign durchaus eigenständig und vor allem sehr durchdacht – z.B. findet man oft erst nach mehreren Durchgängen heraus, wie man an bestimmten Stellen am besten durchkommt, ohne sich den Zugang zu den Schätzen zu verbauen. Zur Ehrenrettung der doch recht simpel gestrickten Grafik sei gesagt, daß man bei soviel Action für ihre Übersichtlichkeit sehr dankbar ist und die niedlichen Animationen ja durchaus gelungen sind. Musikalisch und in Sachen FX wird man ordentlich bedient, die Sticksteuerung gehört sogar eindeutig der Spitzenklasse an. Ärgerlich ist nur, daß rein gar nichts gespeichert wird, weder Highscores noch Spielstände lassen sich der Nachwelt überliefern.

Somit dürfte klargeworden sein, daß Team 17 hier wirklich ein erstaunlich spielbares Game zu einem wirklich erstaunlichen Preis auf den Markt wirft. Und den nächsten Hammer haben die Jungs auch schon in der Mache: Von ihrer Ballerorgie „Assassin" wird bald ein gründlich überarbeiteter Remix erscheinen, der wesentlich mehr Action bietet als die Originalversion, aber nur noch soviel kostet wie die Plattformenten! (mm)

QWAK	
(TEAM 17)	
JUMP & QUAK	
77% „GELUNGEN"	
GRAFIK	53%
ANIMATION	64%
MUSIK	66%
SOUND-FX	58%
HANDHABUNG	81%
DAUERSPASS	80%
FÜR FORTGESCHRITTENE	
PREIS	DM 29,-
SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	1 / NEIN
HD-INSTALLATION	NEIN
SPEICHERBAR	NEIN
DEUTSCH	ANLEITUNG

Bereits am PC brachte die Brettspiel-Versoftung des futuristischen „Warhammer 4000"-Szenarios den Himmel nicht gerade zum Leuchten – am Amiga gerieten die SF-Schlachten endgültig zum Rohrkrepierer...

Sternenk(r)ampf

Schade, denn das brettharte Original von Games Workshop erfreut sich mit Recht einiger Beliebtheit: Hundsgemeine Aliens (die „Genestealer") reisen mit ihren Schiffen (den „Hulks") durchs All, um bei jeder sich bietenden Gelegenheit die Menschheit zu terrorisieren. Unsereins schlägt zurück, indem bis zu zwei Teams aus je fünf Soldaten (die „Terminatoren") diese Hulks stürmen und dort, abhängig von der Mission, Außerirdische eliminieren, Artefakte erbeuten oder bestimmte Örtlichkeiten via Flammenwerfer unpassierbar machen. Anhand von Trainingsaufgaben darf man sich erst mal mit dem Echtzeit-Gameplay auf der etwas kargen 2D-Karte des jeweiligen Raumers vertraut machen; von hier werden die Mannen befehligt. Daneben kann jederzeit eine schickere 3D-Optik aufgerufen werden, wo auf mehreren Bildschirmen der Blickwinkel jedes Soldaten abrufbar ist. Hüben wie drüben kommt eine ziemlich gewöhnungsbedürftige Kombination aus Maus- und Tastatursteuerung zum Einsatz, dazu gibt's recht ordentliche Sounds und Musikstücke. Doch der Spielablauf ist leider alles andere als ordentlich: Allüberall beherrschen Hektik und Unübersichtlichkeit das (Schlacht-)Feld, außerdem sind die Aufgabenstellungen geradezu einschläfernd monoton. Bedenkt man jetzt noch die elend langen Wartezeiten der Amigaversion (an eine HD-Installation wurde trotz A1200-Tauglichkeit nicht gedacht), so kann Space Hulk wahrhaftig keinen Genestealer mehr hinter der Laserkanone hervorlocken. Hier hatte Electronic Arts wohl wortwörtlich ein Brett vorm Kopf... (mic)

SPACE HULK (ELECTRONIC ARTS)	
BRETTSPIEL-UMSETZUNG	
44% „VERWORREN"	
GRAFIK	62%
ANIMATION	64%
MUSIK	67%
SOUND-FX	65%
HANDHABUNG	39%
DAUERSPASS	42%
FÜR GEÜBTE	
PREIS	DM 94,–
SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	3 / JA
HD-INSTALLATION	NEIN
SPEICHERBAR	SPIELSTÄNDE
DEUTSCH	ANL. TEILW.

44. Aha, bist'n begeisterter Saurier-Freak, was? Na, uns soll's recht sein – aber die Tür kannst Du damit nicht begeistern. Zurück zur 19!

45. Langsam wirst Du aber wirklich zornig! Du stapfst um die Ecke, stößt auf einen gewaltigen, hochelegant gekleideten Mann, der „Schlitz-äää!" brüllt und schmeißt ihm das Rollgitter entgegen. Das hat den Schönling flugs eingewickelt, und Du kannst bei 29 weiterlesen.

46. Du schickst das dumme Gitter mit einem kräftigen Tritt in die ewigen Jagdgründe und marschierst ins düstere Treppenhaus hinunter. Daß Du Dir bei der Aktion den rechten Fuß verstaucht hast, macht Dir wenig, schließlich hast Du ja noch einen zweiten. Aber 5 Hitpoints mußt Du schon abstreichen. Weiter bei 40.

47. Voller Verzweiflung stürmst Du um die Ecke, richtest Deine Lampe auf einen gigantischen Burschen in den schnieken Klamotten und tust so, als ob sie ein gefährliches Strahlengewehr wäre. Schorsch murmelt „Gääääld-uaah. Liräää?" und rennt von dannen. Aufatmend springst Du auf die näherkommende S-Bahn auf, die an dieser Stelle wegen einer Weiche langsamer fährt. Tja, damit bist Du zwar heil aus der Sache herausgekommen, aber irgendwie scheinst Du etwas sehr Wichtiges verpaßt zu haben...

48. Du hockst Dich auf den Boden und wirst gaaanz schwer. Du fühlst Dich eins mit dieser Welt. Weil diese Welt aber zu nachtschlafender Zeit ihre Ruhe haben will, sagt sie Dir, daß der linke Tunnel in Richtung München führt. Zurück zur 40.

49. Du liest den Zettel: „Verzeihen Sie diese ungewöhnliche Form der Nachrichten-Übermittlung, Herr Labiner. Mein Name ist Alberto Geldzini, und man nennt mich den ungekrönten König der Lire-Fälscher. Ich möchte mich dafür bedanken, daß einer Ihrer Mitarbeiter mir vor einem Jahr diesen ungewöhnlich loyalen und tapferen Leibwächter namens Schorsch zuführte. Tief in Ihrer Schuld stehend möchte ich Ihnen vorschlagen, eine Feuerversicherung bei mir abzuschließen. Ein wunderbares Angebot, das Sie kaum ablehnen können – zumindest wäre die Familie sehr traurig. Und wenn die ehrenwerte Gesellschaft traurig ist, dann fließen Tränen! Ich melde mich; stets zu ihren Diensten, Alberto Geldzini." Weiter bei 36.

50. Gerade willst Du im Untergrund verschwinden, als Du bemerkst, daß das Rollgitter heruntergelassen ist. Der letzte Zug ist offenbar schon durch! Na egal, die *Schienen* führen auf alle Fälle nach München, Du müßtest nur irgendwie in den Bahnhof hineinkommen. Ein weit entferntes, schauerliches „Gääld! Huaaa!" läßt Dich zusammenzucken. Dorli, Mick und Manfred lesen bei 43 weiter, die beiden Veteranen stolpern zur 32.

51. Du entdeckst einen lockeren Mauerstein und fummelst ihn aus der Wand. Sapperlot, dahinter ist ein Hebel! Kurzentschlossen drückst du ihn, Deine Umgebung flimmert und verschwindet... und dann stehst Du plötzlich wieder in dem Stollen mit der toten S-Bahn-Schlange. Genau, das ist bei 20.

52. Allmählich kommt Dir eine düstere Ahnung, wer Dich da verfolgt! Nun bist Du zwar keineswegs einer von jenen legendären Helden, die dem wahnsinnigen Schlitzer einst mit Tiefkühlhähnchen oder Dosenspinat bewaffnet die Stirn boten, aber gerade weil der Kerl Dir noch nie persönlich über den Weg gelaufen ist, bringst Du genügend Mut auf, um unter 15 weiterzulesen.

53. Du gibst Dir zwar alle Mühe, aber irgendwo hast Du wohl in der schummrigen Beleuchtung eins der Kreidezeichen verpaßt. Mist, ab zu 5.

54. Schaudernd ziehst Du Deinen Mantel enger; in solchen Nächten ist alles möglich: Man kann Werwölfen begegnen, mehr Wölfen oder gar dem bösen Wolf! Tatsächlich begegnest Du bloß dem Firmenparkplatz, schließlich spielen wir hier nicht „Castle Wolfenschwein". Karl schleppt sich zur 7, alle andern machen mit 24 weiter.

THEATRE OF DEATH

Wem Standard-Ballereien zu primitiv sind, der sollte mal einen Blick auf die militärstrategische Action Marke Psygnosis werfen: Bürgt nicht schon die Grafik im „Populous"-Look für anspruchsvolles Gameplay?

Das Todestheater besteht aus 50 ständig schwieriger werdenden und auf vier Landschaften (Wiese, Wüste, Polarwelt und Mond) verteilten Missionen, an deren Ende der erfolgreiche Abschluß der Militärakademie steht. Je nach Auftrag kommandiert man bis zu vier Kampfgruppen zusammen oder getrennt per Maus, Icons und zuschaltbarer Karte. Ebenfalls möglich und oft sogar besser ist die Einzelsteuerung der Stahlhelme, weil die Jungs sonst blindlings in Sümpfe, haiverseuchte Gewässer, Minengürtel oder die Arme der scharenweise auftretenden Feinde marschieren... Die Gegner unserer Lemming-Landser werden durch simples Anklicken und mit je zwei von insgesamt sechs Waffen bearbeitet – von Zielen kann hier aber kaum die Rede sein, so hektisch wie die Kerle herumlaufen. Herrenlose Panzer, Flugzeuge, Jeeps etc. lassen sich entern, indem man einfach darüberläuft, ihre Feuerkraft unterscheidet sich jedoch kaum von der eines soldatischen MG-Besitzers. Dafür strotzen die sanft scrollenden Kampfgebiete vor Details wie Munitionskisten, Elektrozäunen, Gebäuden und Bäumen, die eine 1a Deckung abgeben. Um so bedauerlicher, daß die Maus-/Tastatursteuerung etliche Tücken hat und der rasend schnelle Spielablauf überhaupt keine Zeit für strategisches Denken läßt. Grafik und Sound sind also durchaus gelungen, das Gameplay eher weniger: Strategische Elemente haben nur eine Alibifunktion, und die Ballerei selbst ist ultraschwer – außer wenn Luftunterstützung kommt; die ist fast schon zu „bombig" geraten... (md)

THEATRE OF DEATH (PSYGNOSIS)	
STRATEGO-BALLEREI	
60% „HEKTISCH"	
GRAFIK	64%
ANIMATION	74%
MUSIK	72%
SOUND-FX	72%
HANDHABUNG	55%
DAUERSPASS	58%
FÜR KÖNNER	
PREIS	DM 69,-
SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	2 / NEIN
HD-INSTALLATION	NEIN
SPEICHERBAR	SPIELSTÄNDE
DEUTSCH	NEIN

Im Kino war Arnie gerade der letzte Action-Held, am Screen ist sein Namensvetter so ziemlich das Letzte für Action-Helden: Zeppelin hätte es mal beim anderthalb Jahre alten Vorgänger belassen sollen...

Wo man einst die Wahl zwischen verschiedenen Plattform-Söldnern hatte, ist jetzt Solo-Killen pur angesagt. Und da solche Metzeleien seit jeher schon Ansichtssache sind, hat sich auch die Perspektive geändert, in der es bei den vier anwählbaren Missionen zur Sache geht: Neuerdings turnt Arnie über einen Iso-Screen, um Dealern das Handwerk zu legen, Kriegsgefangene zu befreien, aus einer Militärbasis zu entkommen oder die Ventile einer Chemiefabrik zu zerstören. Simple Übungen sind das selbst für einen erprobten Helden wie unseren Arnie nicht, ist doch die Grundausstattung mit einer Knarre und fünf Handgranaten arg dürftig ausgefallen. Und auch, daß gemeuchelte Gegner gelegentlich Waffen und Sanitätskoffer zurücklassen oder mal 'ne Kiste Granaten und sogar ein Extraleben abfällt, macht das (bzw. die drei) Söldnerleben nicht viel einfacher – dafür sorgt schon die hakelige Sticksteuerung. Gottlob wird man, während man sich so an energiesaugenden Feinden, Tretminen und Schußanlagen vorbeischleicht, nicht auch noch von einem Zeitlimit gehetzt, sonst würde einen das unendlich zähe Vier-Wege-Scrolling vollends in den Wahnsinn treiben! Nun mag man einwenden, daß die Animationen recht brauchbar sind und der Sound (kurze Titelmelodie plus FX) annehmbar ist, mag anmerken, daß man nach Verlust eines Lebens wenigstens gleich an derselben Stelle wieder aufersteht, und mag sich mit dem kulanten Preis trösten – aber was hilft all das Mögen, wenn so was wie Spielspaß gar nicht erst aufkommen mag? (ms)

ARNIE 2 (ZEPPELIN)	
SÖLDNER-ACTION	
38% „ARMER ARNOLD"	
GRAFIK	59%
ANIMATION	62%
MUSIK	51%
SOUND-FX	53%
HANDHABUNG	33%
DAUERSPASS	36%
FÜR FORTGESCHRITTENE	
PREIS	DM 29,-
SPEICHERBEDARF	512 KB
DISKS/ZWEITFLOPPY	1 / NEIN
HD-INSTALLATION	NEIN
SPEICHERBAR	NEIN
DEUTSCH	ANLEITUNG

BMX Simulator

Obwohl Codemasters inzwischen auch Vollpreissoft veröffentlicht, hat der englische Familienbetrieb immer noch das Image eines Billiglabels – auch dieser Klassiker kostete ursprünglich bloß einen schlappen Zehner!

Anno 1986 gründeten die beiden programmierenden Brüder David und Richard Darling zusammen mit ihrem Vater Jim ihr eigenes Unternehmen; zuvor hatten sie bereits in Diensten von Mastertronic erste (Budget-) Erfolge wie „The last V8" und „Masters of Magic" erzielt. Schon im selben Jahr gelang ihnen mit diesem Game der große Durchbruch, weil es schlicht und ergreifend die bis dahin beste Zweiradraserei für den C 64 war – bislang konnte man nur mit der „Tour de France" von Activision halbwegs akzeptabel auf der „Brotkiste" strampeln. Der BMX Simulator war dagegen an den Coin Op-Automaten „Super Sprint" angelehnt, der nie für unsere „Freundin" umgesetzt wurde; dafür bekamen die Amiga-Biker dann 1988 ihre Konvertierung des 64er-Hits spendiert.

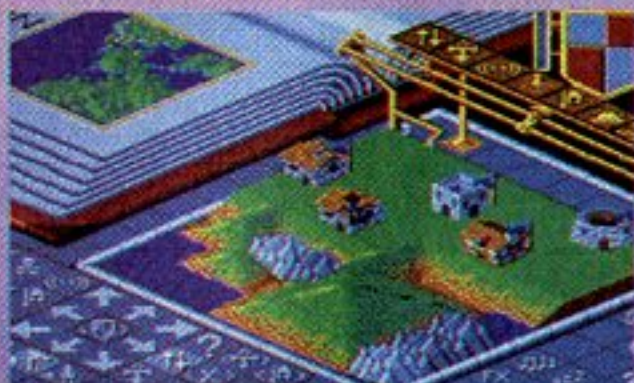
Hier rast man immer mit zwei Drahteseln auf den insgesamt sieben abwechslungsreich gestalteten und jeweils einen Screen großen Rundkursen dahin, die aus der Vogelperspektive zu sehen sind. Dabei kann man sowohl gegen den Computer als auch gegen einen menschlichen Mitbewerber per Joystick oder Tasten antreten und die Rammfähigkeiten der Mountain Bike-Vorläufer unter dem Diktat eines beinharten Zeitlimits ausprobieren. Die zerfurchten Schlammstrecken werden ständig schwerer und haben immer neue Nadelöhre, Hindernisse, enge Kehren und andere Schikanen zu bieten. Spektakuläre Stürze und dramatische Salti über den Lenker sind da fast unvermeidlich, aber dank der damals noch ziemlich seltenen Replay-Funktion (mit Zeitlupe!) darf man sich seine unfreiwilligen Bodenkontakte nachher wenigstens noch mal in aller Ruhe anschauen. Wer zu spät ins Ziel kommt, wird unverzüglich mit dem Game Over bestraft, dem Gewinner winkt dagegen ein Pokal.

Die einst hochgerühmte Grafik wirkt mittlerweile ein bißchen billig, doch die FX und die knackige Titelmusik machen auch heute noch was her. Das gilt erst recht für die intuitive Steuerung, die man auf Anhieb im Griff hat und die zu einem Gutteil für die hervorragende Spielbarkeit des Games verantwortlich ist. Kein Wunder also, wenn in dessen Windschatten eine ganze Welle von Digi-Rennen angebraust kam, die ebenfalls alle aus der Vogelperspektive präsentiert wurden: Am 64er gehören der „Grand Prix Simulator" und der „Professionell BMX Simulator" zu den erwähnenswerten Nachfolgemodellen, daneben gab's noch eine ganze Reihe von weniger gelungenen Versuchen, sich an den Codemasters-Erfolg anzuhängen.

Für eine Neubelebung des Genres am Amiga sorgten die „Super Cars" von Gremlin, denen Psygnosis wesentlich später mit „Nitro" hinterherfuhr. Erst kürzlich haben die Codemasters auch wieder selbst mit ihren „Micro Machines" zugeschlagen, und in diesem Heft findet Ihr den Test zu „Overdrive" von Team 17 – dem vorläufig letzten Vertreter eines Genres, an dessen Startpunkt ein außergewöhnlich gelungenes Billigspiel für zehn Mark stand! (mm)

ZEITSPIEGEL

GESTERN		HEUTE
77%		60%
66%	GRAFIK	41%
64%	ANIMATION	39%
70%	MUSIK	62%
68%	SOUND-FX	60%
87%	HANDHABUNG	72%
81%	DAUERSPASS	60%

FÜR FORTGESCHRITTENE

Als finanziell minderbemittelter Zokker ist man den diversen Budget-Labels für ihre preisgünstigen Reprisen ja dankbar – aber müssen die vielen englischen Texte und Anleitungen wirklich unbedingt sein? Bomico und Hit Squad meinen: Nein!

Weil der deutsche Distributor und die englische Company so schön einer Meinung sind, haben sie unlängst gemeinsam eine neue Budget-Reihe mit dem vielversprechenden Namen „Soft Price" ins Leben gerufen. Hier wird man grundsätzlich mit deutschen Anleitungen und – soweit es je eine komplett deutsche Version gab – ebensolchen Screentexten für den Kauf belohnt. Die erste Lieferung der internationalen Koproduktion ging nun dieser Tage bei uns ein, schauen wir also mal, was die Leute so zu bieten haben.

Für kluge Köpfe

Zunächst einmal bieten sie was für Ratefüchse, nämlich die 89er Urversion von **Trivial Pursuit** in der gesamtdeutschen Fassung. Inhaltlich braucht man zu dieser durchaus launigen Brettspielversoftung wohl nicht viel zu sagen, technisch gesehen darf hier auch am 600er geknobelt werden, und 39 Mäuse wären das geforderte Eintrittsgeld. Die Strategielegende **Populous** kommt zwar 10 Mark teurer, hat dafür aber die Datadisk **The Promised Lands** im Handgepäck und verträgt sich sowohl mit A600 wie auch mit dem 1200er. Wer es nicht leicht findet, ein Gott zu sein, darf ersatzweise auch mit den Gölfen keulen: **Jack Nicklaus' Golf** haben wir zwar schon im September als Restbestand vorgestellt, und die Bomico-Version kostet mit 39,– DM sogar einen runden Zehner mehr, ist zum Ausgleich allerdings auf sämtlichen Neu-Amigas lauffähig – vom 600er bis zum 4000er.

Für flinke Finger

Die Freunde einer gepflegten Handkante werden bei Soft Price ebenfalls recht ordentlich bedient, und zwar zunächst in der ehrwürdigen Fernost-Variante. Wer also in **Budokan** schon immer mal die Nunchakus schwingen wollte, hat jetzt für 39 Treffer (auch am 600er und 1200er) die besonders günstige Gelegenheit. Eher westlich orientierte Schläger schlagen für 29,–DM bei **WWF Wrestlemania** zu, wobei Hulk Hogan & Co. auch mit A1200-Wrestlern in den Ring klettern. Ebenfalls nicht gerade zartbesaitet ist bekanntlich Herr Schwarzenegger; als **Terminator 2** läßt er aber zumindest für die gute Seite seine bodygebuildeten Muskeln spielen. Ähnlich wie das Ringen im Wrestle-Ring ist zwar auch das hiesige Motorradfahren, Duellschießen oder Horizontal-Ballern kein ganz ungetrübtes Vergnügen, doch dafür kostet es wieder bloß 29 Märker und läßt sich auch auf A600 bzw. A1200 erleben. Völlig zu Recht verlangt somit der Hit-Hüpfer **Prince of Persia** 10 Steine mehr für seinen Auftritt. Immerhin galt der springlebendige Blaublüter seinerzeit nicht umsonst als echtes Animationswunder!

Und weil es Wunder bekanntlich immer wieder gibt, dürft Ihr Euch nächsten Monat an dieser Stelle wieder über neue Tiefstpreise für alte Spiele wundern... (jn)

Jack Nicklaus' Golf für Gentleman-Sportler

Populous für Bildschirm-Götter

Budokan für Moni (und andere Ninjas)

WWF Wrestlemania für Show-Kämpfer

Terminator 2 für 2 Terminatoren

Prince of Persia für Orient-Hüpfer

USER CLUB

Schritt für Schritt

AUFBAU WORKSHOP

DELUXE PAINT

Im dritten Teil unseres digitalen Malkurses sind Landschaften passé, heute ist ein Funny aus der Tierwelt dran: Nach langem Schwanken zwischen Saurier, Steinlaus und Michael entschieden wir uns für einen Hamster!

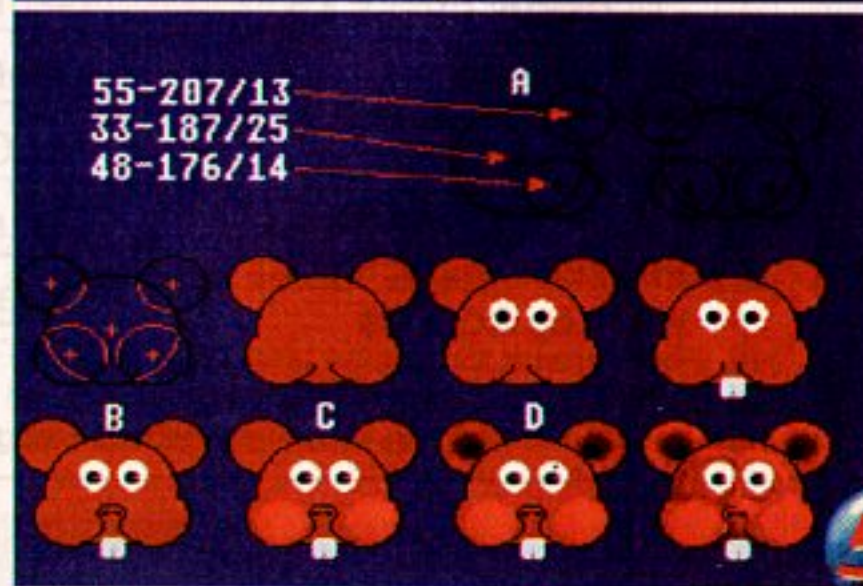
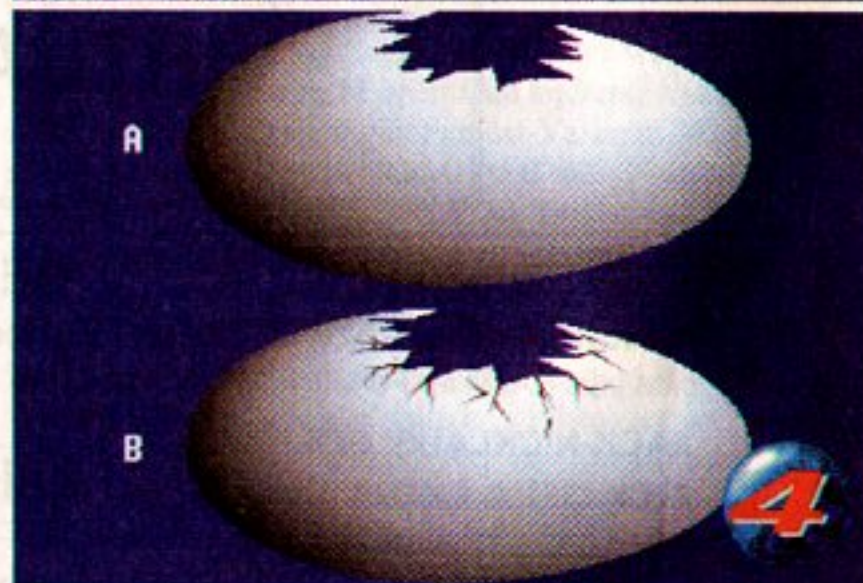
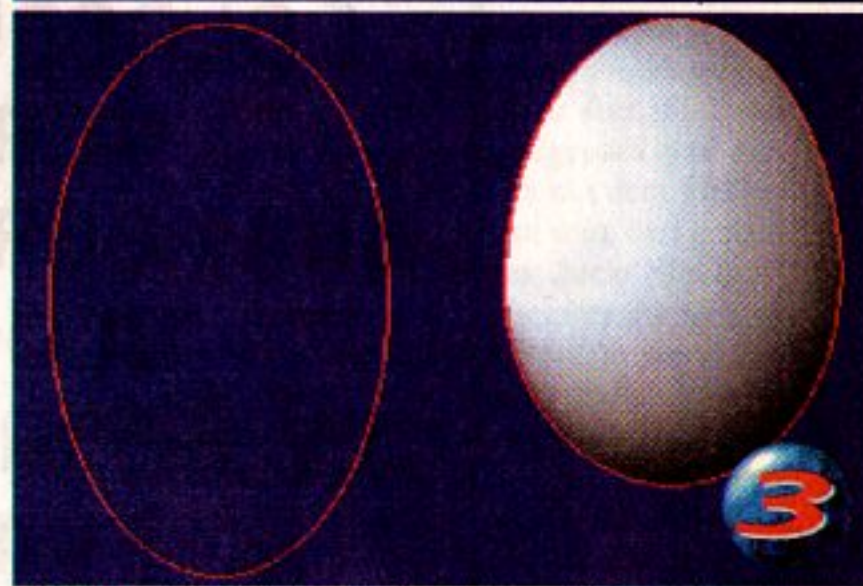
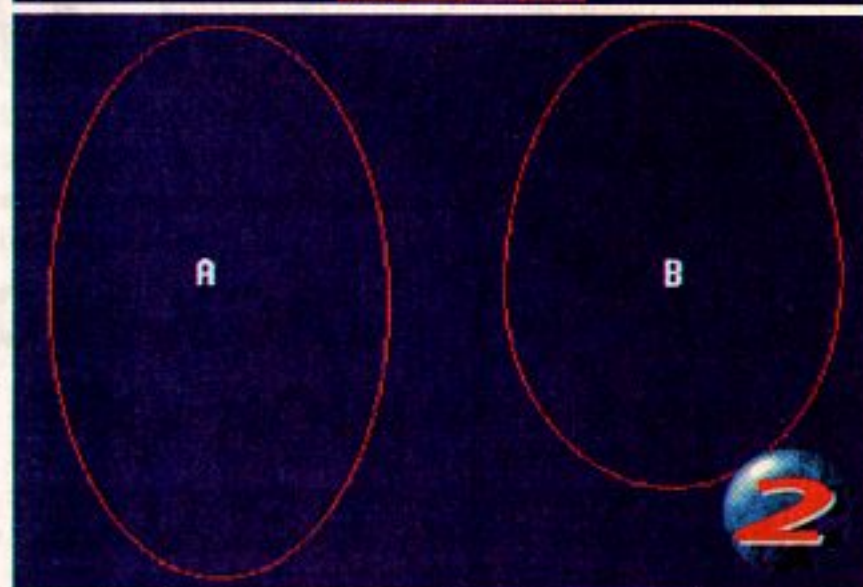
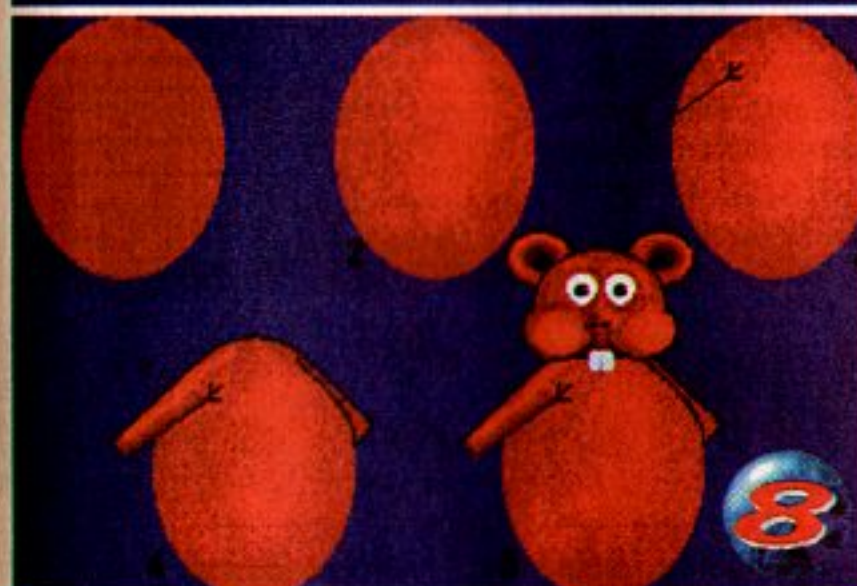
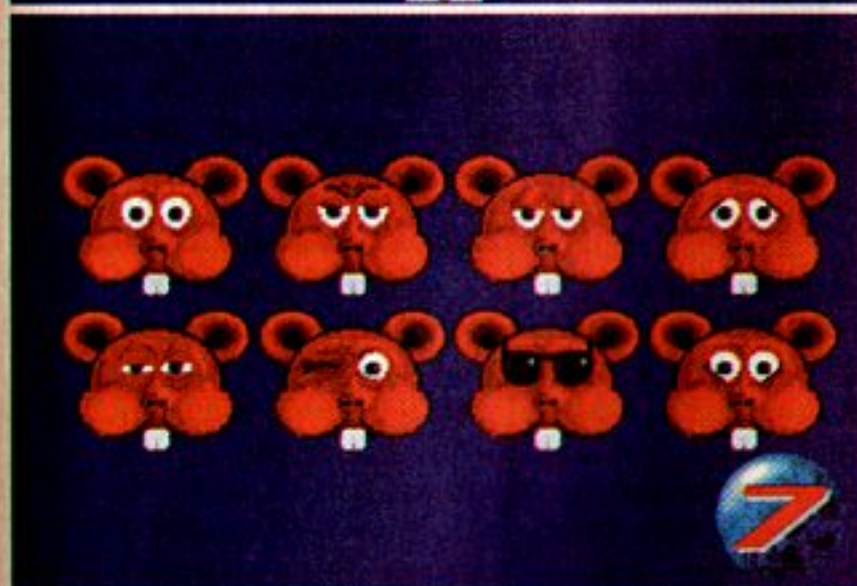
Die Vorarbeiten

Zuerst sollten wir uns auf eine einheitliche Farbpalette einigen, wie sie in Bild 1 dargestellt ist – die dritte Spalte ist dabei nur als Vorschlag für die Gestaltung des Hintergrunds gedacht, den Ihr nach eigenem Gutdünken abändern könnt. Außerdem erkennt man dort den Code, den wir jedem Farbtopf zugewiesen haben: Weiß heißt bei uns also B8, während sich das hellste Braun mit D1 angesprochen fühlt. Es ist übrigens egal, ob Ihr 32, 64 oder 256 Farben einstellt, denn wir begnügen uns mit 32 Töpfen und einer Auflösung von 320 x 200 Pixels.

Das Ei

Sind Hamster Säugetiere? Keine Ahnung, bei uns schlüpft das Tier aus einem Ei, wofür wir uns zunächst die später nicht mehr sichtbare „Arbeitsfarbe" Rot (A2) herauspicken und per *Oval-Funktion* ein schönes, aufrecht stehendes Oval malen. Für ein Ei ist das aber noch zu gleichmäßig, weshalb wir mutig die B-Taste drücken und mit der rechten Maustaste die untere Hälfte absäbeln. Das dadurch entstandene „U" wird etwas gestaucht, indem man Shift-Y drückt und die Maus einige Zentimeter nach oben bewegt. Anschließend kleben wir es mit dem linken Mausohr wieder am Rest-Oval fest (Bild 2). Die bei dieser Aktion entstehenden Lücken müßt Ihr durch *Frei-Zeichnen* zuspachteln, verwendet dazu am besten die *Lupen-Funktion*.

Jetzt hüpfen wir über die P-Taste ins Steuerungsmenü der Farbpalette und fügen alle Farben von A3 bis B8 zu einem **Farbzyklus** („Color-Cycle") zusammen. Dazu klickt man erst auf **Bereich** („Range") und die Farbe A3, anschließend noch mal auf **Range** und B8. Ein rechter Mausklick bringt uns dann ins *Füll-Menü*, wo wir den waagerechten Doppelpfeil rechts außen aktivieren und die Dichte der Farbmischung mit dem Schieberegler einstellen. Sobald alles feststeht, wählen wir in der Farbpalette einen Grauton an und füllen unser Ei fein abgestuft aus, wie in Bild 3 gezeigt. Benutzer von DPaint IV können darüber hinaus im *Füll-Menü* den Punkt **Glanz** anwählen und damit einen noch realistischeren Eindruck erzielen.

Nach getaner Arbeit schalten wir im *Füll-Menü* wieder auf **Einfarbig** („Solid") um und füllen den kompletten Bildschirm einmal mit

Pixel für Pixel

AUFBAU WORKSHOP

DELUXE PAINT

Rot (A2) und dann mit der schwarzen Hintergrundfarbe (A1) auf, wodurch der rote Rahmen um das Ei verschwindet. Dieses schneiden wir via B-Taste und rechtes Mausohr aus, drehen es mit der Y-Taste und plazieren es schließlich mitten auf dem Screen. Für die (Aus-) Bruchstelle klicken wir auf den Punkt *Gefüllte Vielecke* („Filled Polygons", direkt über dem A-Icon) und malen damit ein zackiges Loch à la Bild 4A in das Ei. Für die zusätzlichen Risse in der Schale ist die *Linien-Funktion* verantwortlich – wenn man zuvor die F7-Taste drückt, erscheinen die Risse zum Ende hin schmäler (Bild 4B). Damit wäre das Ei gelegt, für seinen Bewohner springen wir nun mit J auf die *Reserveseite*.

Der Hamster

Der Kopf des Nagers entsteht aus drei Kreisen, die wir mit der *Kreis-Funktion* zeichnen, sobald wir in der Kopfleiste unter *Opt* („Prefs") die Angabe der Koordinaten in Auftrag gegeben haben. Beim Fabrizieren der drei Rundlinge haltet Ihr Euch einfach an die in Bild 5 aufgeführten Werte, wobei die ersten beiden Zahlen den jeweiligen Mittelpunkt angeben, während die dritte für den Durchmesser steht. Das noch ziemlich abstrakt wirkende Ergebnis schnipselt Ihr aus (B-Taste), legt es irgendwo ab und spiegelt es mit der X-Taste, dann müssen die beiden Kopfhälften nur noch zusammengefügt werden.
Als nächstes löscht man die in Bild 5B rot markierten Bereiche im Freihand-Betrieb mit der Hintergrundfarbe und füllt den Kopf mit einem mittleren Braunton (E5). Die aus zwei unterschiedlich großen, gefüllten Kreisen zusammengepfriemelten Augen macht man weiß (B7), die mit dem Rund-Pinsel erstellten Pupillen sind dunkelgrau (A3). Für die beiden Zähne greifen wir zu den *Gefüllten Rechtecken* und einem milden Perlweiß (B5), die Spalte dazwischen gibt's per *Linien-Funktion*. Das Riechorgan muß man wohl oder übel von Hand einfügen, während man bei den Backen auf die *Gefüllten Kreise* zurückgreifen kann: Zuerst kommt ein großer in der Farbe D4, darauf legt man dann immer kleinere und hellere; mit den Ohren funktioniert's genauso, nur daß man dabei hell anfängt und sich langsam zum dunkleren vorarbeitet. Nun sollte das Gesicht noch etwas mehr Struktur bekommen, was man frei Hand und mit verschiedenen Brauntönen macht. Dabei ist zu beachten, daß dunkler getönte Stellen scheinbar tiefer liegen, während helle hervortreten – in Bild 6 seht Ihr ein vergrößertes Beispiel. Natürlich kann man dem Hamster auch einen ganz anderen Gesichtsausdruck verleihen, wie wir das probeweise bei den Tierchen von Bild 7 getan haben.
Für den Körper malen wir ein braunes (D5) Oval, das mit der *Sprüh-Funktion* und den Farbtönen D4 und D3 nachbearbeitet wird (Bild 8). Dasselbe Schicksal blüht den Ärmchen, sobald wir sie per *Linien-Funktion* kunstvoll angesetzt haben. Zum guten Schluß schrauben wir den fertigen Kopf oben drauf, holen das Ei von der Ersatzseite und kopieren es auf den Hamster – das traumhaft schöne Endprodukt zeigt Bild 9!

Nachbearbeitung

Selbstverständlich sind weiteren Verschönerungsversuchen keine Grenzen gesetzt, wir haben unserem Tierchen in Bild 10 z.B. noch eine gemütliche Umgebung spendiert. Was immer Euch dazu einfallen mag, wir wünschen gutes Gelingen! (rf)

Packen wir's!

DiskExpander

Auch auf der größten Festplatte ist der Platz mal zu Ende,und die mühsame Backup-Prozedur beginnt – mit einem Packprogramm läßt sich dieser Zeitpunkt aber deutlich hinauszögern. Na, dann zögern wir mal…

Die herkömmlichen Byte-Staucher setzen dabei auf Handarbeit, sprich, man muß

sein Opfer für die Digi-Diät selbst aussuchen, schrumpfen und vor Gebrauch wieder zur alten Größe aufblasen. Der DiskExpander kann das zwar auch, ermöglicht es dem Benutzer aber zusätzlich, das alles automatisch im Hintergrund ablaufen zu lassen. Dann wird bereits beim Installieren eines Programms oder beim Abspeichern von Daten gepackt, während des Ladens kriegen die Bits & Bytes ihr altes Format zurück – dieser Vorgang geht so schnell, daß er kaum wahrnehmbar ist!

Auch an Optionen wurde nicht gespart: Man kann die Kompressionsalgorithmen, Datenpuffer-Größe und Laufwerke festlegen, außerdem läßt sich die Startup-Sequence mit einem Autostart-Befehl veredeln. Selbst über die erzielte Packrate auf dem jeweiligen Speichermedium wird man informiert. Leider erreicht sie nur selten die angepriesenen 30 bis 70 Prozent – bei unserer Festplatte war schon nach 25 Prozent die Luft raus. „Schuld" daran sind kluge Hersteller, die ihre Games von vornherein ziemlich stark zusammenquetschen. Dazu funktioniert die Geschichte bloß mit normalen DOS-Files, die gerade bei Spielen sehr häufigen, individuellen Laderoutinen verweigern die Zusammenarbeit. Letzter Kritikpunkt: Unter dem neuen Betriebssystem OS 2.0 kann man die RAM-Disk nicht einbinden, obwohl das gerade hier (also am 1200er & 600er) besonders wichtig wäre.

Unter dem Strich ist der DiskExpander also ein durchaus leistungsfähiges Tool – nur haben ausgerechnet Zocker relativ wenig davon. (rf)

DiskExpander

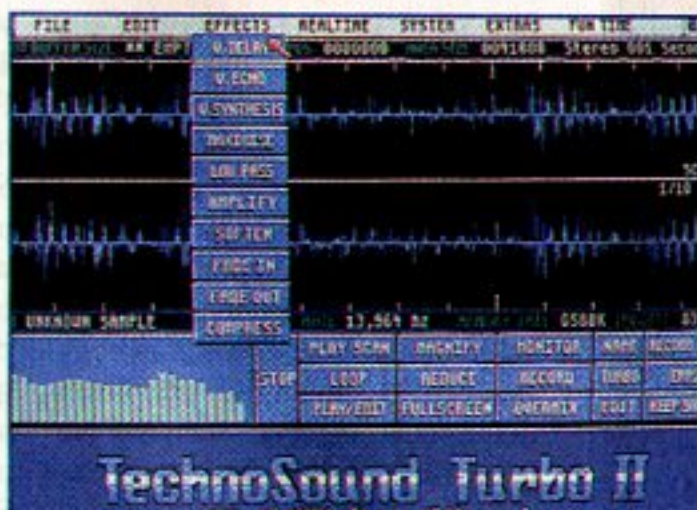
Komfortabler Packer mit eingeschränkter Spieletauglichkeit

Preis: ca. 69,- DM
Hersteller: Stefan Ossowskis Schatztruhe

SPEICHERBEDARF	512 KB
DISKS/ZWEITFLOPPY	1 / JA
HD-INSTALLATION	JA
SPEICHERBAR	KOMPLETT
DEUTSCH	KOMPLETT

Technosound Turbo 2

Simpler Sampeln

Im Prinzip macht jeder Sampler dasselbe; er schaufelt real existierende Flötentöne oder Wutschreie zur digitalen Weiterverarbeitung in den Rechner. Aber es kommt halt ganz auf das „Wie" an!

Beim TT2 schließt man die mitgelieferte Hardware an den Parallelport an, daran kommt wiederum die Tonquelle (Kassettenrecorder, Mikrophon etc.), anschließend wird die dazugehörige Software gestartet, und schon geht's los:

Der größte Teil des Hauptscreens ist für die Darstellung der zu bearbeitenden Schallwellen reserviert, über mausbediente Pulldown-Menüs gelangt man zu den reichlich angebotenen Funktionen. Zunächst muß man sich mal an die schiere Menge der am Schirm angezeigten Optionen gewöhnen, aber dank des deutschen Handbuchs hält man die verschiedenen Werkzeuge für Aufnahme, Nachbearbeitung und besondere Effekte mit der Zeit schon auseinander. Ebenfalls gewöhnungsbedürftig ist das Abdunkeln des Screens während der Aufnahme – andererseits gibt's dabei ja eigentlich auch nichts Tolles zu sehen. Die Qualität der Ergebnisse hängt dann leider nicht nur vom Ideenreichtum des Benutzers, sondern auch von dessen Hardware ab. Eine Samplingrate von 50 kHz ist im Stereobetrieb das höchste der Gefühle, dafür wird allerdings ein 1200er oder ein Amiga mit Turbokarte (sprich: ein 68020-Prozessor) benötigt. Steht dagegen bloß ein regulärer 500er zur Verfügung, muß man im ungünstigsten Fall mit 12 kHz in Mono auskommen, was gerade noch brauchbare Samples ermöglicht.

Im Unterschied zum Vorsampler darf hier nun direkt auf die Festplatte gelärmt werden, Komponisten können zudem auf einen Tracker mit vier Spuren zurückgreifen. Insgesamt also ein netter Spaß für fortgeschrittene Amateure und Semi-Profis zum (noch) akzeptablen Preis. (ms)

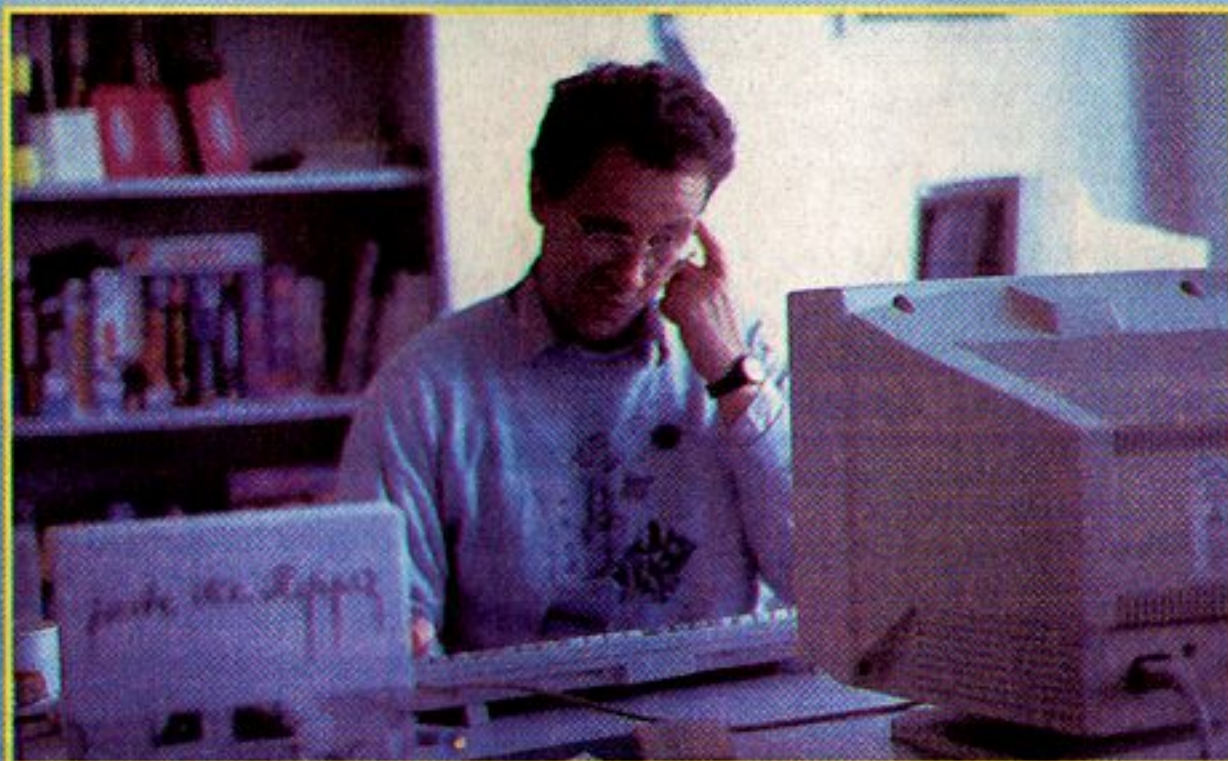
Technosound Turbo 2

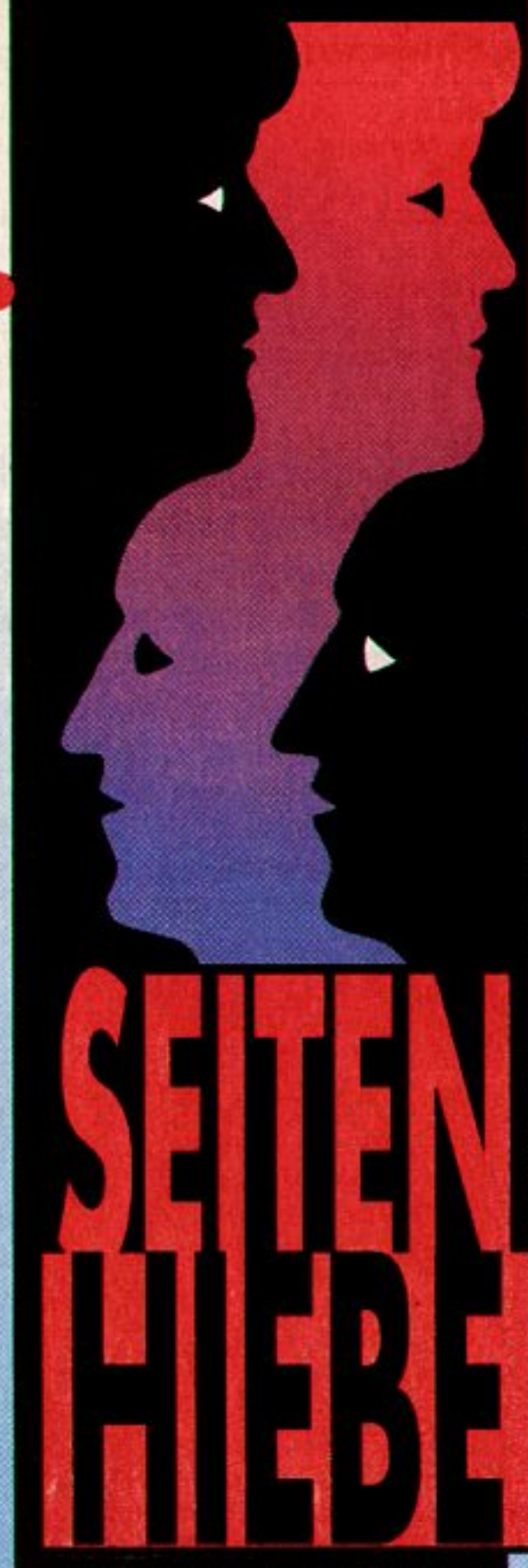
Soundsampler für den gehobenen Amateurbedarf

Preis: ca. 159,- DM
Hersteller: New Dimensions

SPEICHERBEDARF	512 KB
DISKS/ZWEITFLOPPY	1 / JA
HD-INSTALLATION	JA
SPEICHERBAR	SAMPLES
DEUTSCH	ANLEITUNG

Grün ist seit jeher die Farbe der Hoffnung. Und wenn nun ein Hersteller den Grünen Punkt auf seine Spielebox druckt, darf er hoffen, daß die Jungs vom Dualen System sie dereinst nicht bloß klammheimlich auf eine ausländische Müllhalde verfrachten...

Meist passiert jedoch genau das, denn die staatlich geförderten Recycler sind ja nun quasi pleite – vermutlich sind all die Gebühren, die man uns Verbrauchern über einen höheren Preis aufs Auge gedrückt hat, für diese sündteuren gelben Müllsäcke draufgegangen! Trotzdem, so ein Logo hat einfach was. Das hat nun unlängst auch der Deutsche Amateur-Radio-Club erkannt und schlägt jetzt allen Ernstes vor, ab sofort alle Geräte, deren elektromagnetische Störfestigkeit um mindestens 15 Dezibel über den Anforderungen der Europäischen Norm 55020 liegt, mit einer Blauen Schildkröte zu kennzeichnen. Das nenn' ich Initiative, das ist der Weg aus der Krise, mehr Logos braucht das Land! Deshalb will auch ich hier meinen bescheidenen Beitrag zu einer besseren (weil logoreicheren) Welt leisten und ein paar Vorschläge unterbreiten, die uns gerade noch gefehlt haben:
Wie wäre es beispielsweise mit einem Rosa Dino, der nur an Computerspiele mit einer besonders hohen Saurier-Quote vergeben wird? Also, das läge doch wirklich voll im Trend, oder? Daher fordere ich: Macht den Jurassic Park zum Nationalpark und gebt dem Echsenfreund sein einen Marker für Ideen-Recycling einführen. Oh, das gäbe eine reiche Ernte – immerhin sind die meisten Spiele heutzutage ja wenig mehr als der Klon eines Klons eines Klons eines C64-Hits. Klarer Fall, hiermit beschließen wir, daß jede geklaute Spielidee ab sofort mit einem Goldenen Gilb auf der Packung gekennzeichnet wird, wofür der einfallslose Hersteller dann einen gewissen Betrag an... ach, am besten an mich abzuführen hat. Freilich würde das die notleidende Softwareindustrie noch weiter in die Existenzkrise stoßen, doch auch da habe ich schon die Patentlösung parat: den Opfer-Pfennig für in Not geratene Soft- und Hardwarehäuser! In dieser Variante würde jedes Game genau einen Pfennig teurer werden (was ja nun wirklich zu verschmerzen ist), und wir alle täten beim Kauf ein gutes Werk. Freilich müßte irgendwer für den Logo-Entwurf und die Druckkosten aufkommen, und das seid natürlich Ihr. Was soll's, Ihr löhnt sowieso für alles und jedes, warum dann nicht auch dafür, hä? Wär' doch die praktischste Lösung, und vermutlich reichen 10 oder 20 DM pro Packung vollauf, um sämtliche Unkosten abzudecken...

Logo, auf daß er sich voll und ganz auf den Kauf der entsprechenden Programme konzentrieren kann! Selbstverständlich müßte es mit einer Gebühr gekoppelt werden; am besten einer, die angeblich für den Artenschutz verwendet wird, in Wahrheit aber in irgendwelchen dubiosen Quellen versickert. Schließlich wollen wir's doch richtig realistisch machen, nicht wahr?
Wir könnten aber auch bei der ursprünglichen Idee des Grünen Punkts bleiben und

Kurz und gut, auf lange Sicht läßt sich die Welt nur durch mehr Logos retten, das habt Ihr jetzt bestimmt eingesehen. Und Ihr wollt doch mitretten, oder? Immerhin trennt Ihr ja auch brav Euren Müll, ohne zu wissen, daß auf der Halde meist all die hübsch verschiedenfarbigen Container einfach wieder auf einen Berg zusammengekippt werden – das habe ich mit eigenen Augen gesehen. Also laßt Euch nicht lumpen, seid kreativ und schickt mir Euren persönlichen Geistesblitz, wie die angeschlagene Digi-Branche zu retten wäre. Ich lasse mich dann auch nicht lumpen, male einen grünen Punkt auf alle Einsendungen und kippe sie auf den Müll. Quatsch, in Wahrheit kippe ich sie nur auf einen Haufen und ziehe daraus die **Gewinner von drei höchst originellen Vollpreisgames.** Außerdem werden Eure Ideen selbstredend recycelt; aus den schrägsten davon will ich nämlich einen der nächsten Seitenhiebe basteln!
So, ehe Ihr mir jetzt für diesen Artikel das Lila-blaßblaue Schrumpfhirn ans Revers heftet, verabschiede ich mich lieber für diesmal. Trotzdem fände ich es schön, wenn Ihr das Gelesene nicht einfach als Klamauk abtätet, denn der Kern der Geschichte ist in Wahrheit so traurig, daß es tatsächlich schon fast wieder zum Lachen ist. Meint jedenfalls Euer Papa Joe.

Joker Verlag
Seitenhiebe
Bretonischer Ring 2
D-85630 Grasbrunn

Ergebnisse: 25. Spieltag

FC JOKER	– Battle Kumpans	1:1
Might & Matschig	– AMS	2:0
Blue Beiß	– Bummico	3:1
Hammerfoot	– Raschmehr	2:1
Indianerbones	– Dragonfight	2:0
Bodo Tiltners	– Berlin East/West	1:0
Wurm. Wolfschreck	– Hardball Killers	0:2
Un. Hofftschwer	– Playpower	3:0
Maniac Menschen	– Langohrer SK	3:2
Opafun	– Austerwitz	5:0

Irgendwie fehlte im Heimspiel gegen die Battler der Elan: Vor knapp 10.000 Zeugen fiel erst in der zweiten Halbzeit das erste Tor – reingerollt von Max. Und wenn der nächste Ball nicht in unser Häuschen gekullert wäre…

Die Joker-Tabelle

Mannschaft	Punkte	Tore
1) Maniac Menschen	38:12	59:31
2) Un. Hofftschwer	36:14	65:36
3) Opafun	35:15	63:27
4) Hammerfoot	35:15	65:33
5) Might & Matschig	32:18	48:32
6) FC JOKER	32:18	55:43
7) Blue Beiß	31:19	50:33
8) Bummico	29:21	49:33
9) Berlin East/West	27:23	50:40
10) Battle Kumpans	27:23	44:35
11) Raschmehr	23:27	47:44
12) Langohrer SK	23:27	37:47
13) Bodo Tiltners	22:28	46:45
14) Indianerbones	20:30	33:67
15) Austerwitz	19:31	39:57
16) Wurm. Wolfschreck	16:34	36:56
17) Playpower	16:34	30:55
18) Dragonfight	14:36	27:57
19) Hardball Killers	13:37	25:66
20) AMS	12:38	24:55

…hätten wir glatt gewonnen. Kurz vor Schluß hat Riesenbaby Brork jedoch alles vermasselt, als er in einem der gegnerischen Kumpane den schlitzophrenen Schorsch zu erkennen glaubte. Das Ergebnis dieser bedauerlichen Verwechslung war eine deftige Tracht Prügel für den vermeintlichen Schlitzer sowie ein Platzverweis samt Sperre für unseren Torhüter. Tja, und ein leeres Tor trifft irgendwann halt selbst der müdeste Gegner! Uns brachte Brorks Kurzsichtigkeit somit den 1:1-Endstand ein, Max und Celal gar noch je einmal Gelb – wegen Meckerns bzw. wegen der Androhung, ein Fahndungsfoto des Schiris als Joker-Cover zu veröffentlichen. Klar, daß der aufbrausende Pinselschwinger für die nächste Partie gleich mitgesperrt wurde! Weniger klar, aber dafür um so erfreulicher sind die 142.000 Konto-Mäuse, denen leider 350.000 Schulden-Ratten ins gerötete Auge blicken. Erwähnenswert wären auch noch die derzeit geforderten 12 Mark pro Eintrittskarte sowie der Einsatz von 75 Prozent. Und nun die schlechten Nachrichten: Ausgerechnet jetzt, wo wir ein bißchen aus dem Tritt geraten sind, müssen wir gegen die Maniacs antreten – wenn auch wiederum daheim. Aber ohne Brork, doch dafür mit Euren Antworten auf unsere berühmten sieben Fragen, mag vielleicht selbst der Tabellenführer zu bezwingen sein...

1) Wieviel Einsatz sollen wir zeigen (0%, 25%, 50%, 75%, 100%)?
2) Welche Spieler möchtest Du auf welche Position stellen? Pro Quadrat bitte nur einer!
3) Spielereinkauf ist mangels Transfermarkt-Masse abgeblasen.
4) Möchtest Du Spieler verkaufen? Wenn ja, welche(n)?
5) Möchtest Du ins Trainingslager? Für 125.000, 200.000, 300.000 oder 500.000 DM?

Paarungen: 26. Spieltag

FC JOKER	– Maniac Menschen
Bummico	– Hammerfoot
Berlin East/West	– Might & Matschig
Dragonfight	– Bodo Tiltners
Playpower	– Indianerbones
Austerwitz	– Un. Hofftschwer
Battle Kumpans	– Blue Beiß
Hardball Killers	– Langohrer SK
AMS	– Wurm. Wolfschreck
Raschmehr	– Opafun

6) Wie hoch soll das Eintrittsgeld sein?
7) Möchtest Du einen Kredit aufnehmen (bis zu 150.000 DM) oder abbezahlen?

Marschroute abgesteckt? Dann setzt alles auf eine (Post-) Karte, die Ihr an unser Trainerbüro schickt. Wir sichten sämtliche Vorschläge, werten sie aus und entscheiden strikt nach der demokratischen Mehrheit. Mit den so ermittelten Daten füttern wir unseren Fußball-Manager, der rülpst herzhaft und wirft sodann die hoffentlich positiven Ergebnisse aus, an denen Ihr Euch im nächsten Heft erfreuen könnt. Erfreulich sind sicher auch die folgenden Preise, welche unter allen Einsendern verlost werden:

1 x Sim Life für A1200
3 x Joker -Shirt
3 x Joker-Sammelordner

Wo wir gerade bei Erfreulichem sind, soll nicht verschwiegen werden, daß uns ein leserlicher Absender viel Freude machen würde – sonst landet Euer Gewinn am Ende noch beim Nachbarn! Eure Kärtchen sollten hingegen hier landen:

Joker Verlag
„Kicker Cup"
Bretonischer Ring 2
D-85630 Grasbrunn

Das Spielfeld

Gegner

1	2	3 Tor	4	5
6	7	8	9	10
11	12	13	14	15
16	17	18	19	20
21	22	23	24	25
26	27	28 Tor	29	30

FC Joker

Transfermarkt

Spieler	Schleppinger
Position	Abw.
Stärke	12
Ablösesumme	194.000

Mannschaftsaufstellung

Nr.	Spieler	Art	letzte Pos.	Stärke	Wert (DM)
1)	Brork	Tor	28	g.	180.000
2)	Wunderlich	Tor	–	19	150.000
3)	Schlimmel	Abw	18	48	470.000
4)	Joker	Abw	–	21	190.000
5)	Nettelbeck	Abw	23	29	220.000
6)	Freckmann	Abw	24	19	60.000
7)	Stockbisler	Mit	17	29	250.000
8)	Ponikwar	Mit	–	10	260.000
9)	Regnet	Mit	13	31	220.000
10)	Celal	Mit	19	g.	190.000
11)	Magenauer	Mit	15	33	250.000
12)	M. Labiner	Mit	11	52	290.000
13)	Dzierzynski	Ang	–	g.	140.000
14)	Stein	Ang	7	27	100.000
15)	B. Labiner	Ang	3	20	230.000

Das Imperium schlägt zurück.

Quicksoft Computer GmbH, Bärenstr. 8, 78054 Schwenningen

Rufnummern im intergalaktischen Fernsprechnetz: (07720) Tel.: 31046 / 31068 / 32083 FAX: 33069

Für Druckfehler und Irrtümer keine Gewähr. Preisänderungen vorbehalten. Lieferung per Nachnahme. Frachtkosten 12,- bei Vorauszahlung 10,- UPS 15,- Vorauszahlung 12,- Eilzuschlag 7,- Ausland 30,- Vorauszahlung 25,-

Auf die empfohlenen Verkaufspreise der Hersteller

34% Nachlaß Nachlaß

!!! Spitzen !!! Gewinnspiel

34% Nachlaß. Wie ist das überhaupt möglich?

Wir sind ein Software Großhandel, verkaufen die Software aber nicht nur an Händler, sondern auch an Endverbraucher (wie Euch), aber zum gleichen Preis!!!!
Wir liefern alle Spiele, die auf dem Markt erhältlich sind. Die Ladenpreise schwanken.

Für welche Systeme können wir liefern?

Amiga, IBM und Kompatible, Atari STT, C64, Spectrum, Schneider CPC, C16/+4 Atari XL, CDTV, Atari 2600, Atari 7800, Atari Lynx, Game-Boy, Game-Gear, Sega-Master, Sega-Mega, NES, Lösungsbücher und Komplettlösungen.

Wie bekommt Ihr den Preis eines Spiels heraus?

Ganz einfach:
1. Ihr ruft uns an.
2. Ihr bestellt unseren Katalog gegen eine Schutzgebühr von DM 5,00 (in Briefmarken).
3. Ihr rechnet ihn Euch selber aus.

Wie rechnet Ihr den Preis eines Spiels aus?

Ihr nehmt einfach den empfohlenen Verkauspreis eines Spiels, den rechnet Ihr mal 0,66, und das Ergebnis ist Euer Einkaufspreis bei uns.
Nun ein Beispiel: Desert Strike (Amiga) empfohlener Verkaufspreis = DM79.95
79,95 x 0,66 = 52.77

Vorteile für Euch:
1. Alle Spiele sind gleich günstig, auch die Spiele, die nicht in der Werbung stehen, das bedeutet für Euch, Ihr könnt ein Spiel, das es noch nicht gibt, vorbestellen, und könnt sicher sein, daß es 34% unter dem offiziell empfohlenen Verkauspreis liegt.
2. Alle Aufträge werden innerhalb von 18 Stunden bearbeitet.
3. Alle Spiele in der neuesten Version.

Bei allen aufgeführten Preisen ist der Nachlaß bereits abgezogen.

Programm		Amiga	IBM/PC
1869	DV	68,37	82,04
A-Train	DV	79,17	92,37
Alone in the Dark	DV	——	85,77
Alone in the Dark 2		Vorb.	Vorb.
Anstoß	DV	Vorb.	Vorb.
Ambush at Sornier	DA	——	92,37
Arabian Nights	DA	59,37	——
Archer McLeans Pool	DV	Vorb.	59,37
B-17 Flying Fortress	DA	72,52	98,97
B.C. Kid	DA	46,17	——
Battle Team	DV	65,97	79,17
Burntime	DV	——	79,17
Blastar	DA	Vorb.	——
Body Blows	DA	52,77	——
Bundesliga Man.Pro 2.0	DV	65,97	65,97
Civilisation	DV	79,17	92,37
Comanche White L.	DV	——	92,37
Comanche Data Disc	DV	——	46,17
Conquest of the Long.	DA	65,97	79,17
Curse of Enchantia	DV	79,17	79,17
Cyberrace	DV	——	Vorb.
D-Generation	DA	26,37	65,97
Daughter of Serpents	DA	72,52	79,17
Dark Queen of Kryn	DV	——	79,17
Day of the Tentakel	DV	——	85,76
Das schwarze Auge	DV	72,52	79,17
Das schwarze Auge 2	DV	Vorb.	Vorb.
Der Patrizier	DV	65,97	79,17
Desert Strike	DA	52,77	——
Dune 2	DV	59,37	72,52
Dogfight	DA	——	92,37
Dynablaster (mit Adap.)	DA	59,37	65,97
Eco Quest 2	DV	——	79,17
Eishockey Manager	DV	72,52	79,17
Elite 2	DA	Vorb.	Vorb.
Eye of the Beholder 3	DV	——	79,17
F-15 Strike Eagle 3	DA	——	92,37
Flashback	DA	59,37	65,97
Freddy Pharkas	DV	——	79,17
Formula 1 Gr. Prix	DV	79,17	92,37
Global Gladiators	DV	Vorb.	——
Goal	DV	52,77	——
Gobliins 2	DV	65,97	85,77
Gobliins 3	DV	Vorb.	Vorb.
Global Conquest	DA	——	92,37
Gunship 2000	DA	65,97	92,37
Harrier Jump Jet	DA	——	92,37
Hexuma	DV	79,17	79,17
Hired Guns	DA	59,37	79,17
History Line	DV	79,17	79,17
Human Race	DV	65,97	79,17
Indiana Jones 4	DV	79,17	85,17
Inca	DV	——	92,37
Inca 2	DV	——	Vorb.
Inferno		Vorb.	Vorb.
Jack the Ripper		Vorb.	Vorb.
John Madden Football 2	DV	——	65,97
Jonathan	DV	79,17	79,17
Jurrassic Park	DV	Vorb.	Vorb.
KGB	DV	59,37	72,57
Kaiser	DV	92,37	92,37
Kings of Adventure	DV	65,97	79,17
Kings Quest 6	DV	——	79,17
Lands of Lore	DV	Vorb.	79,17
Legacy	DA	Vorb.	85,71
Leisure S. Larry 5	DV	——	79,17
Larry 6	DV	——	Vorb.
Legend of Kyrandia	DV	65,97	79,17
Lemmings	DA	52,77	65,97
Lionheart	DA	52,77	——
Links 386 Pro	DA	——	92,37
Lord of the Rings 2	DA	65,97	65,97
Lost in Time	DV	——	——
Lothar Matthäus	DV	Vorb.	Vorb.
Might and Magic 5	DV	——	85,77
Monkey Island 2	DV	79,17	79,17
Mortal Combat	DV	Vorb.	Vorb.
Patriot	DA	——	79,17
PGA Golf Plus	DA	59,37	65,97

Programm		Amiga	IBM/PC
Perfect General	DA	72,57	72,57
Perfect General Data	DA	46,17	46,17
Prophecy of the S.	DA	Vorb.	79,17
Prince of Persia 2	DA	——	65,97
Pinball Dreams	DA	46,17	59,37
Pinball Fantasies	DA	52,77	——
Pinball Illusions	DA	Vorb.	——
Pirates Gold	DV	——	79,17
Plan 9 (mit Videofilm)	DV	79,17	92,37
Populous 2	DV	59,37	72,57
Quest for Glory 3	DV	——	79,17
Ragnarok	DA	Vorb.	85,77
Railroad Tycoon Delux	DA	——	85,77
Ringworld	DV	——	79,17
Sensible Soccer 92/93	DV	46,17	52,77
Shadow of the Comet	DV	——	85,77
Sim City/Populous	DA	52,77	72,57
Sim Earth	DV	79,17	79,17
Stunt Island	DV	——	99,37
Street Fighter II	DA	59,37	59,37
Strike Commander Sp.	DA	——	32,97
Syndicate	DA	59,37	79,17
The Legacy	DA	——	85,77
The Lost Vikings	DA	59,37	79,17
The Siege		——	65,97
Tornado	DA	Vorb.	72,57
Turrican	DA	19,77	——
Turrican 2	DA	13,17	Vorb.
Turrican 3	DA	46,17	——
Transarctica	DV	59,37	72,57
Ultima 7	DV	——	85,77
Ultima 7 Teil 2	DA	——	72,57
Ultima Underworld 2	DA	——	72,57
Veils of the Darkness	DV	——	72,57
Vikings-Fields of Conq.		46,17	85,77
Wax Works	DV	65,97	79,17
Walker	DA	59,37	——
Warlords 2		——	79,17
Whale's Voyage	DV	59,37	72,57
Wizardry 7	DV	——	92,37
Wing Commander	DV	79,17	——
Wing Commander 2	DV	——	79,17
Woddy's World	DA	46,17	——
X-Wing	DA	——	85,77

CD-ROM		Preis:
7th Guest	DA	143,96
Air Warrior	DA	95,96
Animals		103,96
Battle Chess		79,96
Blue Force		103,96
Carmen World Deluxe	MA	143,96
Chess Maniac		95,96
Curse of Enchantia		79,96
Der Patrizier	DV	103,96
Dune	MV	103,96
Eye of the Beholder 3		87,96
F117A/F15 2+OP.DES.ST		103,96
Gunship 2000+SCEN D.		95,96
Inca	DV	127,96
Indiana Jones 4		103,96
Jutland		143,96
Kings Quest 5	DA	95,96
Kings Quest 6		103,96
Legend of Kyrandia	DV	95,96
Lord of the Rings		119,20
Maniac Mansion 2		103,96
Monkey Island		103,96
Napoleonics	DA	79,96
Pacific Island		79,96
Sherlock Holmes 2		127,96
Sherlock Holmes 3		127,96
Shuttle	DV	103,96
Space Quest 4	DA	95,96
The Lost Treasures		79,96
The Lost Treasures 2		55,96
Ultima 1-6		143,96
Ultima Underworld 1&2		103,96
Wing C.2 Deluxe		127,96

Wir verlosen:

100 x den Streetfighter II für PC oder Amiga!!

Was ist zu tun:

In unserer Anzeige verbirgt sich der Namen eines Spiels, den wir selber erfunden haben. Das Spiel ist also auf dem Markt nicht erhältlich.
Wenn Ihr den Namen des Spiels herausfindet, auf eine Postkarte schreibt und an uns schickt, nehmt Ihr an der Verlosung teil.

Einsendeschluß 31.12.1993
Der Rechtsweg ist ausgeschloßen.

Neuheiten:

Electro Body	DA	——	32,97
Flighsimulator 5.0	EA	——	92,37
Heartlight	DA	——	32,97
Protostar	DV	——	72,57
Seven Cities of Gold	EA	——	62,67
Sim Farm	EA	——	72,57
Wall Street Manager	DV	——	79,17
Yo!Joe!	DA	52,77	59,38
Combat Air Patrol	DV	59,38	——
Soccer Kid	DA	59,37	——
Woodys World	DA	46,17	——
NHL Hockey	DA	——	79,17
Onyx	DV	Vorb.	Vorb.
Privateer	DA	——	85,77
Privateer Speech Acc.P.	DA	——	36,27
Space Hulk	DA	62,67	——
Napoleonics	DA	59,37	65,97
F17 Challange	EA	26,37	——
Nippon Safes Inc.	DV	52,77	65,97

Zubehör:

Leerdisketten 3,5" DD	8,95
Leerdisketten 3,5" HD formatiert	14,95
Leerdisketten 5,25" HD	9,95
Soundblaster 2.0 DV	169,95
Soundblaster ASP 16 DV	449,95
Adlib Gold	379,95
Joystick Competition Pro 5000	26,95
Joystick Competition Pro Star	35,95
Joystick Competition Pro Mini	35,95
Joystick Competition Pro PC	43,95
Mausmatte	4,95
X-Copy Tools inkl. Hardware	89,90
Diskettenbox 40 Stück	9,95
Diskettenbox 80 Stück	14,95
Quicksoft Sonnenbrille mit UV-Schutz	24,95
SEGA Rucksack	71,95
SONIC 2 Uhr	44,95

Lösungsbücher:

Bard's Tale 3	DV	22,50
Curse of Enchantia	DV	24,30
Dungeon Master	DV	22,50
Elvira 2	DV	13,50
Eye of the Beholder 3	DV	24,30
Freddy Pharkas	DV	13,50
Indiana Jones 4	DV	13,50
Might+Magic 5	DV	24,30
Ultima 7	DV	22,50

Verkaufe das Original Project Prometheus, 100 % o.k., NP 89,95 DM, für nur 75 DM. Tel.: 040/7356723 ab 17 Uhr.

Schweiz! Amiga-User, sucht Ihr neueste Soft für Eure Freundin? Riesen-Auswahl! Ruft doch mal an, Tel.: 037/431001, nur Schweiz! 17 - 21 Uhr. Bis bald!

Angebot! Gods, Monkey 1, Mega lo Mania, Midwinter 1, James Pond, Miami Chase, Alien Breed, Powermonger, Battle Isle Data, Plotting, AJ 10 - 12/91, 1/92, Amiga 6/91, ASM 2/92, Competition Pro mit 4 Ersatzmikrosch. für nur 375 DM. Alles Originale. Tel.: 07152/25542.

Biete 5 Joker-Hits: Silent Service 2, Pinball Dreams, Lotus Turbo 2, Thunderhawk, Populous 2. Ferner: Alcatraz, Whirlwind Snooker. Originale! Telefon: 02739/1260.

Biete Software für A500: Warp, USS John Young, Jagd auf Roter Oktober, Wanted, Battle Valley, Dragon Strike, Pioneer Plague, Rocket Ranger, Khalaan, nur Originale, je 15 DM + Versandkosten. Tel.: 02371/50354.

Zugreifen! Verkaufe gute Originalspiele! Das starke 3D-Actionspiel Space Gun (ist Lightgun-kompatibel), natürlich auch mit Maus zu spielen, f. 35 DM, und das Spiel Ivanhoe 25 DM. Alles in Originalverpackung und mit Anleitung, 100 % o.k. Schreibt an: Matthias Henker, Nr. 66, 8251 Röhrsdorf, bei Meissen. 100 % Antwort.

Verk. M&M 2, Powerm., Spa. Rog., Chronoquest 2, UMS 2, Wonderland, Flood, Feary Tale Adv., Drakkhen, Amberstar, Keys to Maramon. Suche Bestände zu kaufen, suche Infocoms, SSIS ... Telefon: 0721/859677.

Verkaufe Beckertext 2 100 DM, Sim Ant 40 DM, Formula One Grand Prix 40 DM, Monkey Island 35 DM, Lotus 2 35 DM, Supercars 2 35 DM. Dazu kommt dann noch das Porto. Ruft an: 0228/217864 und fragt nach Arndt.

Verkaufe: Elvira 40 DM, Wolfchild 30 DM, Chaos Strikes Back 30 DM, Space Quest 3 30 DM, Maupiti Island 30 DM. Tel.: 0911/6880092.

Verkaufe Originalsoftware: Ranx, VB 35 DM, und The Flinstones, VB 25 DM. Schreibt an: Stefan Flory, Dollmannstr. 29, 8800 Ansbach, oder ruft an: 0981/88370.

Biete Orig.: Monkey Island, First Samurai, Manchester Europe, J. Jackson, Toki, Chuck Rock, Pang, Alien Breed, Midwinter, je 30 - 40 DM + NN. Telefon: 08671/20252, 18 - 21 Uhr, Martin.

Verkaufe für Amiga: Civilization, Monkey Island 2, Might and Magic 3, Fate - Gates of Dawn, Railroad Tycoon, alle kompl. dt., je 35 DM. Castle Master, kompl. dt., 20 DM, Black Crypt, Anl. dt., 25 DM, Starflight, Anl. dt., 10 DM, plus 10 DM je Bestellung für Porto (Nachnahme). Komplett nur 190 DM. F. Becker, Berliner Str. 190, O-1330 Schwedt.

Biete Software

Verkaufe für 30 - 40 DM Soccer Kid, Blastar, Lost Vikings, Lothar Soccer u. v. a. Telefon 02255/6992 oder 1770. Erst nach 18 Uhr anrufen! Nach Tom oder Markus fragen.

Amiga: Diverse Spiele: Kaiser, Global Effect, Railroad Tycoon, Oil Imp.,Spindizzy, Hard Drivin; zum halben Preis. Tel. 04822/4405 ab 18 Uhr

Originale: Battle Isle und Data Disk 50 DM, Historyline 40 DM, Birds of Prey 40 DM. Alle Anleitungen in Deutsch! Tel. 02293/1556

Verkaufe Troddlers, Arabian Nights, The Oath, je 30 DM; Glücksrad, Super Monaco GP,je 25 DM; C.Lewis Challenge, Space Quest 4, je 40 DM Tel. 04361/1238

Verk. orig. Lionheart 39 DM, Desert Strike 49 DM, Hook, Magic Fly, Gunship, Seuck, 668 Sub, G-Loc, Starglider 2, Ork, BAT, Invest, Striker, je 19 DM! Humans nur 39 DM!!! Hendrik Jentzsch, Neuer Friedberg 24, 98527 Suhl

Halt! Verkaufe die Superhits von Team 17, Superfrog, Body

55. Die S-Bahn ist nun sehr nahe und knirscht langsam über eine Weiche. Du springst hinten auf und fährst zum nächsten Bahnhof mit. Alsbald stehst Du wieder vor Deinem Heim für schwer erziehbare Joker-Mitarbeiter und wühlst Dich durch das Chaos der Empfangshalle: Richy stapelt leere Saftflaschen, Brigitta putzt ihre Zähne, Papa Joe macht eine Wattwanderung in der Badewanne, Moni schmeißt Wurfsterne auf ein Foto von Michael, Reinhard trainiert langsames Sprechen, Oskar schreibt an seinem Buch „Jeep oder Joghurtbecher – Eine vergleichende Studie", und inmitten all des Trubels üben Joker und Brork Seilspringen – mit Daisy als Seil! Ab zur 60.

56. So, Du bist also ein Angsthase? Wie wär's, wenn Du einfach noch mal von vorne anfängst? Quasi zum Eingewöhnen? Marsch, marsch zur 1!

57. Gute Idee, Alter! Du gehst also dem Gegrunze nach und stehst bald vor einem hünenhaften Mann in bestem Schafwoll-Tweed. Dümmlich grinsend nimmt er Deine letzte Schoko-Ration, steckt sie sich ins Ohr und fummelt einen Zettel aus der Tasche. Lesen darfst Du bei 49.

58. Keine Panik, Dir kann selbst die unbeseelteste Kreatur nicht widerstehen! Du wickelst das Gitter also einfach um den Finger und nimmst es mit. Wer weiß, wozu es noch gut ist? Auf der 40 entwickelt sich alles weiter!

59. Du schleichst ihm eine schiere Ewigkeit hinterher (und markierst dabei Deinen Weg mit der Kreide), bis er plötzlich von einem Augenblick zum nächsten verschwindet. Einfach weg, futsch, gone! Verdutzt blickst Du Dich um und bemerkst eine Tür. Willst Du weiter durch den Stollen schleichen (5) oder die Tür probieren (25)?

60. Todmüde schleppst Du Dich auf Dein Zimmer, kippst in die Falle und freust Dich noch auf die Augen, die Michael machen wird, wenn Du ihm am Montag den Zettel zeigst. Wie Du Deinen Boß kennst, wird er bald etwas unternehmen wollen, um Albertos Fängen zu entwischen – und das sollte doch Stoff genug geben, um für ein prächtiges Dungeon Blaster IV in der nächsten Jubiläumsausgabe zu reichen…

Blows, Overdrive für je 35 DM und 1869 für 40 DM, Elf für 20 DM, alles Originale, die 100 % OK sind. Alle Preise zuzüglich Porto (Posttarif). Keine Adresse wegen Tanja! Tel. 09281/93417 (18 - 21 Uhr)

Achtung Action-Fans! Verk. selbstprogrammierte Games: Earth Defence (Weltraum-Ballerei) 14 DM. Mercenary (im Stil von "Operation Gans") 10 DM. Beide Spiele benötigen A500 mit 1 MB RAM. Spielanleitung, Diskettentest u. Versand (Sicherheitsverpackung) sind im Preis inbegriffen! Bitte nur Vorkasse (Euroscheck, Verrechnungsscheck etc.). Jochen Kärcher, Langgasse 10, 67227 Frankenthal

Verk.: Civilisation: 60 DM, Historyline: 60 DM, Railr. Tycoon: 40 DM, Street Fighter 2: 40 DM. Wer alle zusammen kauft, bekommt noch 3 ältere Spiele dazu. 07946/6453

Verk. A500-Spitzengames für je 35 DM: Sensible Soccer, Pinball Fantasies, 1869, EoB 2, Elvira, Waxworks, MM 3, DSA, KGB, Wing Commander. Ruft an: 035265/6315

Verk. Ishar (A1200) für nur 50 DM od. tausche gg. Wing Comm. od. Whale's Voy. für A1200. Außerd. The Humans (A500) für 30 DM!! Tel: 0228/680235 (Daniel)

Verkaufe Lemmings mit Anleitung u. Verpackung für 30 DM u. 5 DM Versandkosten. Peter Geisenhof, Oberdorfstr. 5, 55262 Heidesheim

Amiga - Demos - PD - Musik u.s.w. über 1500 Disks, Infodisk gg DM 2 RP bei HEP Postfach 3152, 58820 Plettenberg. Schnell und gut!

Biete Software: Patrizier, Transworld, X-Copy, Mad TV, Populous 1 + 2, Railroad Tycoon, F-16, Combat Pilot, Sim City, Pirates, Lotus 1 Andre 0395/4222632. 5 - 45 DM

Achtung! Achtung! Achtung! Verkaufe Lotus 3 (100% Original + OK) mit Anleitung + Verpackung für 35 DM inkl. Porto. Christian Britz, In den Seewiesen 11, 60437 Frankfurt

Verkaufe: Waxworks, Jonathan, 1869, Wizardry 6, je 40 DM - 60 DM. Tel. 0611930226 (Alex), ab 18 Uhr

Kaufe und verkaufe günstig neue und alte Amiga-Software. Liste bei: M. Dietscheidt, Niederbergheimerstr. 110, 59494 Soest

Bücher (z.B. Butler James 35 DM), Software (Elvira 30 DM), PD/Demos ... 2 Infrarot Joys 60 DM u.v.a. Suche alles für Amiga. 0202/403491 (Frank, abends)

Verkaufe N.E.S.-Spiele: Faxanadu, Robin Hood, Wizard & Warriors 3 250 DM. Amiga Games: Zool, Chuck Rock 2, Tetris, Da Vinci Malprogramm 180 DM; auch einzeln. Marco Happke, Ulmer Str. 33 b, 89250 Senden

Verkaufe folgende Originalgames: Transarctica 40 DM, Great Courts 2 25 DM, Zak McKracken 15 DM und die Compilation The Greatest 30 DM. Sascha Flegel, Fischbeker Str. 32, 21629 Neu Wulmstolf

Biete Originale: Flies 35 DM, Abandoned Places 2 35 DM, Chase H.Q., Turrican, X-Out, Rainbow Island, je 5 DM, Kings Quest 5 30 DM, Prince of Persia 20 DM, Altered Beast 10 DM. St. Sachse, Brambacher Str. 13, 04207 Leipzig, Tel. 4212194

Verkaufe Write Letter (PD), ein Programm, mit dem man Text-Files farbig und in verschiedenen Schriftarten anzeigen kann. Preis: 5 DM (incl. Porto und Versand! Keine Disk mitschicken!). Zu beziehen nur bei: Stephan Albers, Schulstr. 17, 26409 Wittmund

Tausche Pinball D. oder Goal gegen 1869 oder Patrizier oder Anstoß oder Burntime. Verkaufe Tie Break (15), Starbyte SS (30) und Indy 500 (25) o.t. gg. Whale's Voyage. Christian Held, Zeppelinweg 14, 64342 Seeheim, Tel. 06257/82495

Verkaufe Originale!!! Space Max 50 DM, Celtic Legends 30 DM, Warp 10 DM. Schreibt an: Dirk Schoen, Frielinghausen 13, 42399 Wuppertal

Verkaufe Amiga-Originale: Jaguar XJ 220 (20 DM), Space Quest 1 (neue Vers. 25 DM), Out Run Europa (15 DM), Kings Quest 2 (15 DM), Race Drivin (20 DM), Tel. 0391/5615310

Battle Is D. 2 mit CD, Grand Prix, Railr. Ty., M1, Sp. Forces, Chaos Eng., Eiu, Cruise for a Corpse, Wizardry, Dune 2, Humans, Police Q. 2, Deuteros. Tel. 09561/26509 (Markus)

Suche Software

Suche Amiga-Originale: The Games - Winter Edition, Thomas the Tank Engine, Big Game Fishing, Popeye 2 und die Strumtruppen. Verkaufe orig. Penthouse Hot Numbers. Ralf, Tel.: 0203/772944.

Suche alte und neue Programme, biete dafür Livetapes, Rehearsals, Demos aus dem Metal-Bereich, bes. Death. Viel Underground-Stuff und Mastertapes vorhanden. Martin Wickler, Westring 18, 55120 Mainz.

Suche Amiga-Original: Elvira - Mistr. of the Dark, kpl. mit Handbuch, dt. Vers., Preis VHS. Angebote bitte an Tel.: 06134/69384, R. Lewandowitz (rufe zurück).

Suche verzweifelt für meinen Amiga 500 das Spiel Tank Wars. Zahle mehr, als der Neupreis beträgt. Tel.: 09406/3317, Christian Arndt, Erlenweg 25, 93096 Köfering.

Wer kann mir das Spiel Flood besorgen, bestehend aus 2 - 3 Disks, 90 - 91? Österreich Tel.: 07252/50615.

Suche für A600HD Hillstar/Amberstar/Ultima 5/Ishar/Flashback, nur Originale und dt. Versionen. Bitte anrufen Tel.: 030/2817776.

Suche orig. Moonstone für Amiga 500, zahle doppelten Neupreis für 100% funktionierendes Spiel. Tel.: 0211/246320.

Suche für Amiga 500 Dark Queen of Krynn, Curse o. Az. Bonds, Airborne Ranger. Tel.: 09289/416.

Suche orig. Moonstone für Amiga 500, zahle Neupreis. Dirk Schoen, Frielinghausen 13, 42399 Wuppertal, Tel.: 02191/61726.

Hilfe! Mein Finest Hour - Battle of Britain ist defekt. Wer kann mir Sicherheitskopie machen? André Jäschke, Trusetaler Str. 80, O-1142 Berlin.

Suche Originale für Amiga! Wayne Gretzky Icehockey 2, Advantage Tennis und Final Whistle. Ruft mich an: 06806/82692.

Suche Spiele, 100 % o.k.: Turrican 2, Wonderland, Virus Control, Jaguar XJ 220, Agony + Anleitung für Populous zu günstigen Preisen. Schreibe an: Jörg Schreiber, Jakob-Fuchs-Str. 35, 8580 Bayreuth.

Suche Amiga-Software! Listen an Remko Kramer, 12 Rue de Larochette, L-9391 Reisdorf, Luxemburg.

Suche dringend Starbyte Supersoccer! Preis nach Vereinbarung, zahle aber gut! Tel.: 02937/6383.

Suche Programme zur Erstellung von Computerzeitungen und einen guten Icon-Editor für Amiga 500. Sendet Eure Listen an M. Dowgiallo, Am Rathaus 15, 5628 Heiligenhaus. Antwort 100 %.

Suche Kick Pascal, zahle max. 50 DM, nehme billigstes Angebot an. Adresse: Mark Hoffmann, Dorfstr. 4, O-7421 Grosstechau.

Suche Techno Sound Sampler m. Hardw. bis 40 DM und CDTV-Titel. Bitte schriftlich an Thomas Walter, Hessenstr. 3, 6300 Gießen. Suche auch Harddisk 120 MB.

Suche Epic, Pools of Darkness, Larry 3 - 5, Holiday Maker, nur Orig.-Software. Florian Frommer, Eugen-Richter-Str. 29, 5800 Hagen.

Suche das Spiel Solomon's Key. Tel.: 0551/7905154.

Suche dringend Eishockey Manager, Bundesliga Manager Prof. V 2.0 und andere neueste Software, alles 100 % o.k., mit deutscher Anleitung und Verpackung (für Amiga). Zahle bis zu 40 - 50 DM. Brauche außerdem Tips, wie ich meinen Drucker zum Laufen bringe. Bitte melden bei Tel.: 06181/84987.

Suche für Amiga Eye of the Beholder 2, Zool, Trolls, Fire & Ice, Oh No! More Lemmings, Lemmings Tribes. Tel.: 06026/3524.

Kaufe Amiga-Originale! King's Quest 4, Codename Iceman, Space Quest 2. Tel.: 0228/6153773 (von 9 - 16 Uhr).

Suche Lemmings 2 The Tribes, zahle 40 DM. Wenn originalver-

packt und mit dt. Anleitung, bis zu 50 DM. Ruft an und fragt nach Roman. Tel.: 07144/16604.

Suche Chase H. Q. 1 + 2, bezahle 40 - 55 DM. Ruft mich an unter Tel.: 030/3738455.

Moonstone, Tips, Tricks, Cheats etc., gebe dafür 5 Originale. Tel.: 0202/760938, öfter versuchen.

Suche dringend Der große Amiga Einsteigerkurs von Goodsoft und andere Software. Schreibt schnell an Maik Boedeker, Hoeferstr. 2, 5620 Velbert 1.

Suche Orig.-Software Cadaver - The Payoff. Tel.: 09147/291.

Suche Monkey Island 1 + 2, nur Originale. Stephan Damm, Raguhner Schleife 19, O-4440 Wolfen.

Suche Compilation: Tristar Puzzles bzw. Flipit, Giganoid, Meganoid. Angebote an J. Matthias Meier, Kochelseeweg 25, 7000 Stuttgart 50.

Suche 2. Disk von Double Dragon 3, da meine zerstört wurde. Tel.: 02043/62803.

Suche Soft-/Hardware für CDTV. Angebote an: E. Frosch, Wittener Str. 360, 4600 Dortmund 1, Tel.: 0231/1770531.

Suche nur orig. und kom. Pirates! für 15 DM und für je 20 DM Deuteros und Conquestador. Schreibt an André Münzel, Liberecer Str. 24, O-8800 Zittau-Ost.

Suche Originale: The Lost Dutchman Mine sowie Summer Games von Epyx (mit Schwimmen). Angebote an Bernhard Koch, Hindenburgdamm 54, 1000 Berlin 45.

Suche Brian Clough's Fußball Manager, ist eine Mischung aus Computer- und Brettspiel. Brauche nur die Diskette, zahle 40 DM. Schreibt an Uwe Neumeister, Donaustr. 130, 1000 Berlin 44.

Suche für Amiga 500 Space Quest 1 + 2. Tel.: 0209/390865 (Kai).

Suche 2 alte Spiele für Amiga 500: Soccer Manager Plus + Ferrari Formula One. Klaus Weide, Mendelssohnstr. 69, 5400 Koblenz 1.

Suche Spiel aus dem Jahr 1988! Name: Empire - Wargame of the Century. Zahle gut. Nur Original. Tel.: 06352/4471 (Rolf).

Suche Civilization mit deutscher Anleitung, 100 % o.k. Schreibt mir Eure Angebote: Bastian Genz, Müllenholz 23, 5063 Overath. Original!

Suche dringend Paradroid 90, Original mit Anleitung, und AJ 11/90. Bitte ruft schnell an: 02238/57610 (Thomas) oder schreibt an Thomas Firmenich, Görreshofstr. 15, 5024 Pulheim 4.

Kaufe möglichst billig folgende Originale: TVS Basketball, Silly Putty, Gazza 2 (Fußball), Omni-Play (Basketball) und andere gute Sportspiele. Thomas Jakschitz, Wacholderstr. 16, 7305 Altbach, Tel.: 07153/28712.

Ich suche Bundesliga Manager Prof. Edition Disk. Super Angebote. Tel.: 02543/1564.

Suche dringend Space Quest 3, zahle für deutsche Version 50 DM, engl. Version 30 DM (griechische Version 10 DM). Tel.: 06253/6473 (Thomas).

Suche Original, kompl. + 100 % o.k., Der Patrizier, deutsch. Zahle 40 DM in bar. Schreibt an André Münzel, Liberecer 24, O-8800 Zittau.

Suche für A500 Wing Commander und Gunship 2000. Schreibt an Lars Endler, Martin-May-Str. 17, O-8360 Sebnitz, oder Tel.: Sebnitz 7295 (ab 17 Uhr).

Achtung! Suche Home Alone 2 und gute Rollenspiele, möglichst billig. Bin 10 Jahre alt. Tel.: 0741/13674.

Tausche Software

Austria - tausche Amiga-Programme aller Art, suche vor allem Manace & Bloodmoney, verkaufe A500 (2,6 MB). E. Haslinger, Schwimmschulstr. 4, A-4400 Steyr (OÖ).

Suche Tauschpartner für Grafik- und Sounddemos. Verkaufe Chuck Rock 20 DM, Wonderland 20 DM, Lemmings 2 50 DM, Monty Python 10 DM, Spielesammlung 2 10 DM. Tel.: 07161/14316.

Tausche od. verkaufe Orig. Suche Invest, Black Gold, Winzer, Perfect General. Schreibt an: M. Habel, Gustav-Metz-Str. 24, 14772 Brandenburg.

Verk. od tausche Amiga-Originale: Indy 4 40 DM, Steigenberger Hotelm. 25 DM, Nightshift 20 DM, Larry 2, 3 je 15 DM (engl.), Die Unbestechlichen 20 DM, Centerbase 20 DM und Rock 'n' Roll 10 DM. Tausche gegen Civilization, Aufschwung Ost, Delivery Agent oder sonst. Simulationen und Adventurespiele. Marko Hein, Goethestr. 4, 39397 Schwanebeck.

Tausche Gobliiins gegen Epic, B.A.T. 2, Humans, Dune oder Das Schwarze Auge. Tel.: 06047/6425.

Hallo Demofreaks! Tausche Spitzendemos für Amiga. Schickt mir Eure Demos, und Ihr bekommt die Disks 100%ig mit anderen Superdemos zurück. Schreibt an: Stefan Baldin, Wittensteinstr. 221, 5600 Wuppertal 2.

Achtung! Wer tauscht A500 + 1 MB + Flicht of the Intruder (def. Delete-Taste) gegen A600? Tel.: 06325/6279 (Berndt).

Amiga + Super NES: Suche Tauschpartner. Habe das Neueste und suche es auch. Evtl. auch Anfänger. Call fast: 0424/41239 (Jörg).

Hi! Suche das Spiel Millennium für Amiga 500. Biete Wayne Gretzky Hockey 2 u.v.a. Telefon: 0211/774499. Alles klar? Michael.

Tausche Monkey 1, Beholder 1 + 2 Orig. + 100 % o.k.) gegen Beast 3, DSA, Fate. BMP, X-Copy 5.2, Jim Power, B.A.T. 1 + 2, Talespin, The Humans usw. Tel.: 06151/45871 (Gino).

Biete Zak McKracken und Heart of China, suche Night Shift, 1869 oder andere Spiele (Originale). Tel.: 0711/2268794.

Tausche Populous 2 gegen Lotus 3 + Monkey Island 2 gegen Bundesliga Manager Prof. + Ed.-Disk. Tel.: 06224/2494 von 17 - 20 Uhr (Ingo). Bitte wenn möglich im Rhein-Neckar-Kreis.

Suche zuverlässige Tauschpartner für Amiga-Software. Schickt Eure Listen oder Disketten an Markus Hitz, Ringstr. 41, 8530 Neustadt/Aisch. 110 % Antwort!

Tausche Monkey Island 1 gegen Thunderhawk oder Flight of the Intruder oder verkaufe für 45 DM. Gunnar Rühlmann, In der Twete 3, 4930 Detmold.

Biete Leatherneck, Running Man, Horror Zombies, Double Dragon, Dragon Spirit, Wolfpack, Gladiator. Suche Epic, B.A.T. 2 dt., Heimdall, Speedball 2, Elvira 1 od. 2, Dragon's Lair. Jörg Helbig, Clara-Zetkin-Str. 10, O-1720 Ludwigsfelde.

Tausche Monkey Island und Eye of the Beholder gegen Beholder 2. Jörg Hauke, Rembrandtstr. 37, O-7805 Großräschen.

Tausche Dungeon Master, Chaos Strikes Back, Deuteros, Bloodwych, Jeanne d'Arc, Documentum, alles original, suche andere Originale. Ruft an unter 0341/2216970, Andreas.

Tausche 100 % orig. Mad TV gegen Double Dragon 3 oder 1 + 2 (orig.). Stephan Rudolph, Rosenbergsiedlung 8, O-2385 Zingst.

Tausche orig. Monkey 1, Apidya, Battle Isle, Birds of Prey gegen orig. Beholder 2, DSA, Elvira 2, Civilization, Historyline, Ultima 6, Exodus, Sim Ant. Tel.: 03877/70736.

Tausche European Championship, Italy 90 gegen King's Quest 5 oder Mad TV. Björn Schmeil, Am Weidengraben 17 a, 4100 Duisburg 29.

Tausche Epic, F-16 Combat Pilot, Space Age 2 und Thunderstrike gegen Red Baron, Silent Service 2, und Rise of the Dragon. Alle gebotenen Spiele sind für den A500 und Originale, bitte auch nur Originale zuschicken. Nicky Buschmann, In der Au 89, 7160 Gaildorf, Tel.: 07971/5604.

Tausche Black Gold und Invest gegen Eye of the Beholder 2. Außerdem noch Hound of Shadow gegen Operation Stealth (nur Originale!). Tel.: 0335/45785.

Tausche Indy 4 gegen Hook. Für Amiga, versteht sich. Oder verkaufe Indy 4 für 70 DM. Verkaufe 1 MB RAM für 50 DM. Tel.: 06152/59497.

Tausche Originale: King's Quest 5, Terminator 2 und Cadaver gegen andere Originale. Tel.: 03695/824888 Thomas.

Tausche Original Terminator 2 (leider ohne Verpackung) gegen Lotus 3 oder gegen Face Off Icehockey. Tel.: O-Borna/851712.

2 Originale gegen 1: Tausche Battle Isle zusammen mit F1 Grand Prix gegen Indy 4 Adv., oder Wing Commander. Tel.: 030/3635626. Verkaufe auch Tip Off 20 DM.

Verkauf oder Tausch: Biete Shadowlands, 1869, Spirit of Adventure, Gobliiins, Monkey 1, Soul Crystal (je 50 DM). Suche Indy 4, Elvira 2, Eye of the Beholder 2. Frank-A. Mahler, V.-Jara-Str. 16, O-3034 Magdeburg.

Tausche Pacific Islands gegen Gobliins 2, Lotus 3, Chaos Engine, Pinball Fantasies, Zool oder Silly Putty. Schreibt an: Heiko Pape, Bergstr. 12, 2730 Meinstedt.

Tausche das Original The Humans gegen das guterhaltene Original Maniac Mansion. Bitte anrufen Tel.: 0711/8263715 (Michael), nur wochentags.

Biete Turtles 2 gegen Monkey Island 1. Nur PC, 3,5", 100 % o.k. + deutsche Version. Tel.: 06108/78697. Es eilt!

Tausche Midwinter gegen Wolfpack. Harald Griessler, Faimanngasse 16, A-2232 Deutsch-Wagram, Österreich.

Suche Tauschpartner für Amiga-Games. Habe auch gute Software. Schreibt mit Liste an Andreas Zanders, Nordring 10, 4180 Goch 1.

Suche Gesamtauflösung von Monkey Island 1 + 2. Biete dafür Turrican 1 + 2 (Originale + Cheats). Schreibt möglichst schnell an Kolja Muchow, Gartenstr. 16, 4924 Barntrup.

Tausche Monkey Island 1 gegen die 11 Disketten von Indiana Jones 4 für den Amiga 500. Tel.: 02264/7517.

Tausche Birds of Prey und Stundenglas gegen Mad TV und

COMPUTER-ABC

OR: eine der logischen Grundfunktionen (siehe auch AND bzw. NOT), unter Deutschfanatikern übrigens als ODER bekannt.

Ordnung: Eltern glauben, daß sie sein muß, Genies wissen, daß sie nur die Kreativität unterdrückt, und Benutzer von Datenbanken bestätigen Euch gern, daß man ohne sie nicht auskommt – sei sie nun alphabetisch, nach Datum sortiert oder sonstwie geartet.

Organigramm: der pfiffige Name für ein popeliges Diagramm oder Schaubild, wenn es um organisatorische Aspekte (etwa ein Datenflußplan) geht.

Organisation: hat eine Menge mit Ordnung zu tun, geht aber noch weit darüber hinaus – immerhin ist es die wissenschaftliche Methode zur Durchstrukturierung von Problemen und Sachverhalten. Oder auch das genaue Gegenteil von Improvisation.

Organisationskontrolle: ist im Bundes-Datenschutzgesetz vorgesehen und sorgt dafür, daß die inneren Abläufe einer Firma den Datenschutzbestimmungen genügen. Jedenfalls theoretisch...

Organisator: Tschä, einer muß ja schließlich die Dreckarbeit machen, oder?

Orgware: ist wieder mal so ein typisches Kunstwort (igitt!). Als reinrassiger Sammelbegriff beinhaltet Orgware alles, was in einem Unternehmen personell oder organisatorisch mit Computern zu tun hat. Dazu gehören also Programmierer ebenso wie Wartungs-Techniker, Sekretärinnen oder sogar Diskettenboxen.

Originalbeleg: Quittungen, Kassenbons, Überweisungsformulare – kurz alles, was einen bestimmten Vorgang schriftlich und erstmalig festhält. Tritt der Originalbeleg in Massen auf, wird er zum Problem, weil er normalerweise per Hand in den Rechner eingegeben werden muß. Gerade im Zahlungsverkehr ist man deshalb dazu übergegangen, kritische Daten wie Kontonummer, Schecknummer usw. in maschinenlesbarer Form auf die Formulare zu drucken.

OROM: Abkürzung für „Optical Read Only Memory", ein etwas aus der Mode gekommenes Speichersystem wie zum Beispiel die Bildplatte.

Orthographieprogramm: schwieriges Wort für die Rechtschreibkontrolle bei Textverarbeitungen. Man braucht schon fast ein Orthographieprogramm, um zu wissen, ob man's richtig geschrieben hat...

Ortsbetrieb: Im Englischen heißt es „Local Mode", meint jedoch auch nix anderes als ein Mini-Netzwerk über kurze Entfernungen, bei dem mit einfachen Leitungen ohne zwischengeschaltete Verstärker gearbeitet wird. Funktioniert (schon aus Gründen der Posthoheit) in der Regel nur als firmeninterne Verdrahtung.

OS/2: mal wieder 'ne Abkürzung – und zwar für „Operating System 2". Ein Betriebssystem also, das sich wegen seiner Geschwindigkeit an PCs (neben MS-DOS und DR-DOS) einer gewissen Beliebtheit erfreut.

Osborne I: ein früher Portable-Dampfrechner, der nach seinem Erfinder Adam Osborne benannt ist und anno 81 auf den Markt kam. Verfügte wie der gute, alte Brotkasten über 64 KB Speicher und konnte mit Textverarbeitung und Tabellenkalkulation aufwarten. Ehrlich, damals war das Teil der helle Wahnsinn!

OSI: Na, das hatten wir doch im letzten Heft! Jetzt aber fix unter „Open System Interconnection" nachschlagen...

Oszillator: Schon mal eines dieser rätselhaften, irre technisch aussehenden Meßgeräte erblickt, auf denen irgendwelche (grünen) Kurven wie wild hin- und herschwingen? Darum geht es nämlich letztlich, ist „Oszillation" doch bloß das physikalische Fremdwort für die simple, alltägliche Schwingung. Quarz-Oszillatoren werden z.B. in Computern benutzt, um eine feste, konstante Schwingung zu liefern – das sind dann die berühmten Megahertzen. Ein Beispiel für variable Schwinger wäre etwa der Tonfrequenzgenerator im Synthi, der für die vielen bunten Töne zuständig ist.

OTS: Von der Schwingung zur Umkreisung. Der „Orbital Test Satellite" ist nämlich (wie der Name schon andeutet) ein früher Test-Sputnik der ESA, welcher anno 78 in die Kreisbahn geschossen wurde. Aber wen interessiert das eigentlich?

Oughtred, William: Ihr werdet ihn hassen, wenn wir Euch verraten, daß Ihr just jenem Burschen die Erfindung des ach so praktischen Rechenschiebers zu verdanken habt. Allerdings interessiert den guten Willi aller Haß der Welt nicht mehr, er düngt seit über 300 Jahren die Geranien!

Outline: Wenn die Buchstaben nicht wie auf dieser Seite schön samtschwarz ausgefüllt sind, sondern etwa das „I" nur aus zwei parallelen senkrechten Strichen besteht, die oben und unten verbunden sind (also quasi nur aus der Außenlinie = Outline, während der Innenraum des Buchstabens leer bleibt), dann habt Ihr eine Outline-Schrift.

Output: Was immer man in einen Rechner an Daten hineinschaufelt, ist der Input – und was immer dabei herauskommt (am Screen oder in gespeicherter Form auf Disk bzw. Festplatte), ist halt der Output. Leicht zu merken, gell?

Outsourcing: Output ist ja schon ein ziemlich neudeutsches Modewort, aber Outsourcing ist sozusagen der letzte Schrei der Herbstkollektion! Dabei ist hier nur gemeint, daß man die Quelle (Source = Quelle) von bestimmten Dienstleistungen oder Hilfsmitteln vom jeweiligen Betrieb nach außen verlagert. Beispiele wären Wartungsdienste oder Ausbildungskurse fürs Personal, die einfach weniger Kosten verursachen, wenn man sie nicht firmenintern organisiert, sondern an spezielle Service-Companies vergibt.

Overflow: Kommt dann vor, wenn eine Software den verfügbaren Arbeitsspeicher sprengt – ist in aller Regel auf Murks beim Programmieren zurückzuführen und zieht Systemabstürze nach sich.

Overlay: Kaum ein Game paßt heutzutage noch an einem Stück in den Arbeitsspeicher. Also wird zumeist nur das eigentliche Hauptprogramm vollständig geladen, während andere, selten benötigte Teile nach Bedarf in einen frei verfügbaren RAM-Rest gequetscht werden und sich dort natürlich immer wieder überlagern (Overlay = Überlagerung).

WIAL-VERSAND GmbH

Liegnitzerstraße 13
82181 Gröbenzell
Telefon 08142/9011 & 8079
Telefon 08142/8273
Telefax 08142/54654

"Laut Leserumfrage ASM (Aktueller Softwaremarkt) 1991 und 1992
Firma mit dem besten Service"

Amiga

Titel	Preis
1869 HANDELSSIMULATION KOMPL. DT. 1MB	85,90
1990 -DIE 93ER EDITION- POLITSIMUL. KD 1 MB	34,90
ABANDONED PLACES 2 1 MB	65,90
ALFRED CHICKEN DT. ANL.	49,90
ALIEN BREED 3 DT. ANL.	54,90
ANCIENT ART OF WAR IN SKIES DT. ANL. 1 MB	69,90
ARABIAN NIGHTS DT. ANL.	54,90
ARCHER MCLEANS POOL BILLARD D. ANL. 1 MB	55,90
A-TRAIN 1 MB KOMPL. DT.	79,90
A-TRAIN CONSTRUCTION SET KOMPL. DT. 1 MB	45,90
B17 FLYING FORTRESS DT. ANL. 1 MB	69,90
BARDS TALE CONSTRUCTION SET 1 MB	75,90
BATTLETEAM (BATTLEISLE & DATA) DT. 1 MB	69,90
BATTLEISLE DATA DISK NO. 2 DT. ANL.	49,90
BAZOOKA SUE KOMPL. DT. 1 MB *	79,90
B. C. KID DT. ANL.	54,90
BEAVERS DT. ANL.	65,90
BLASTER DT.ANL. 1 MB	49,90
BODY BLOWS DT. ANL. 1 MB	49,90

BODY BLOWS GALACTIC
DT. ANL. 1 MB *
55,90

Titel	Preis
BUNDESLIGA MANAGER PRO 2.0 KOMPL. DT. 1 MB	69,90
CAMPAIGN DT. ANL. 1 MB	65,90
CAMPAIGN DATA DISK KOMPL. DT. 1 MB	45,90
CHAMPIONSHIP MANAGER 93	54,90
CIVILISATION 1 MB DT. VERSION	79,90
CIVILISATION KOMPL. DT. NUR A1200	79,90
COMBAT AIR CONTROL DT. ANL. 1 MB	65,90
COMBAT CLASSICS COMPIL. INCL. TEAM YANKEE, 688 ATTACK SUB, F15 STRIKE EAGLE 2	69,90
DAS SCHWARZE AUGE: DSK 1 MB KOMPL. DT.	79,90
D-DAY DT. ANL.	69,90
DELUXE PAINT 4.5 AGA KOMPL. DT. 1 MB	199,90
DESERT STRIKE DT. ANL. 1 MB	59,90
DONK - THE SAMURAI DUCK - DT. ANL.	49,90
DUNE 2 KOMPL. DT. 1 MB	59,90
DYNABLASTERS 1 MB DT. ANL.	69,90
DYNATECH KOMPL. DT.	59,90

BURNTIME
KOMPL. DT. A500/A2000
69,90

Titel	Preis
ELYSIUM KOMPL. DT. 1 MB	59,90
ENTITY DT. ANL.	65,90
EISHOCKEY MANAGER KOMPL. DT. 1 MB	75,90
EYE OF THE BEHOLDER KOMPL. DT. 1 MB	69,90
EYE OF THE BEHOLDER 2 KOMPL. DT. 1 MB	85,90

BURNTIME
KOMPL. DT. A1200
69,90

Titel	Preis
FALLEN EMPIRE KOMPL. DT. 1 MB	89,90
FLASH BACK KOMPL. DT. 1 MB	65,90
FOOTBALL MANAGER 3 DT. ANL. 1 MB *	75,90
GAME OF LIFE DT. ANL.	59,90
GLOBAL GLADIATORS DT. ANL. 1 MB	49,90
GOBLIINS 2 KOMPL. DT. 1 MB	65,90
GUNSHIP 2000 DT. HANDBUCH 1MB	69,90

DOGFIGHT
-MICROPROSE-
DT. ANL.1MB
69,90

Titel	Preis
HANNIBAL KOMPL. DT. 1 MB	75,90
HEXUMA KOMPL. DT. 1 MB	89,90
HIRED GUNS DT. ANL. *	65,90
HISTORY LINE 1914-1918 DT. 1 MB	79,90
INDIANA JONES 4 -FATE OF ATL.- KOMPL. DT. 1 MB	89,90

F-117A NIGHTHAWK
DT. ANL. 1 MB *
75,90

Titel	Preis
INTERNATIONAL SPORTS CHALLENGE DT. ANL.	65,90
ISHAR 2 DT. ANL. 1 MB	54,90
JOE & MAC : CAVEMAN NINJA DT. ANL.	54,90
JOHN MADDEN FOOTBALL DT. ANL.	59,90
JONATHAN 1 MB KOMPL. DT.	79,90
JURASSIC PARK DT. ANLEITUNG 1 MB	59,90
LEGEND OF VALOUR DT. ANL. 1 MB	79,90
LEMMINGS 2- THE TRIBES DT. ANL. 1 MB	69,90

GOAL DINO DINIS
(KICK OFF 3) DT. ANL. 1 MB
59,90

Titel	Preis
LOST TREASURES OF INFOCOM 20 TITEL	109,90
LOST VIKINGS KOMPL. DT. 1 MB	75,90
MAD TV 1 MB KOMPL. DT.	75,90
MONKEY ISLAND KOMPL. DT. 1 MB	78,90

Amiga

LOTHAR MATTHAEUS
KOMPL. DT. 1 MB
65,90

Titel	Preis
MONKEY ISLAND 2 KOMPL. DT. 1 MB	79,90
MORPH DT. ANL.	49,90
NICKI BOOM 2 DT. ANL.	65,90
NIPPON SAFES DT. ANL.	54,90
ONE STEP BEYOND DT. ANL.	54,90
OVERDRIVE DT. ANL.	49,90
PATRIZIER KOMPL. DT. 1 MB	75,90
PENTHOUSE -HOT NUMBERS- DT. ANL.	39,90
PERFECT GENERAL 1 MB	79,90
PERFECT GENERAL DATA DISK	59,90
PERSONAL PAINT DT. ANL. 1 MB	69,90
PINBALL DREAMS DT. ANL.	59,90
PINBALL FANTASIES DT. ANL.	59,90
PRIME MOVER DT. ANL.	59,90
PROJECT TERRA KOMPL. DT. 1 MB *	65,90
RAILROAD TYCOON KOMPL. DT. 1 MB	75,90

SIM LIFE
KOMPL. DT. NUR A1200
85,90

Titel	Preis
ROAD RASH DT. ANL.	59,90
ROME AD 92 DT. ANL.	75,90
SHADOW WORLD KOMPL. DT. 1 MB	65,90
SIM ANT KOMPL. DT. 1 MB	89,90
SIM CITY DELUXE EDITION DT. ANL.	85,90
SIM LIFE KOMPL. DT. A500/A2000	85,90
SINK OR SWIM DT. ANL.	39,90
SLEEP WALKER DT. ANL.	59,90
SOCCER KID DT. ANL.	65,90
SPACE HULK DT. ANL. 1 MB	65,90
SPORTS COLLECTION -STARBYTE- DT. ANL.	69,90
SPORTS MASTERS COMPIL. PGA TOUR GOLF /ADV. TENNIS T./INDIANAPOLIS 500/EUR. CHAMP.	59,90
STARBYTE NO. 2 COLLECTION INCL. WINZER/ SPACE MAX/BLACK GOLD KOMPL. DT.	69,90
STEIGENBERGER HOTELM. KOMPL. DT.	54,90
STREETFIGHTER 2 DT. ANL.	59,90

TURRICAN III
DT. ANL. 1 MB *
49,90

Titel	Preis
SUPERFROG DT. ANL. 1 MB	49,90

SYNDICATE
KOMPL. DT. 1 MB
65,90

Titel	Preis
SWORD OF HONOUR	55,90

URIDIUM II
DT. ANL. 1 MB *
65,90

Titel	Preis
T.F.X. NUR A1200 *	65,90
THEIR FINEST HOUR DT. 1 MB	69,90
THEIR FINEST HOUR MISSION 1	39,90
TORNADO DT. HANDBUCH 1 MB *	79,90
TRACON 2 1 MB	65,90
TRANSARCTICA 1 MB KOMPL. DT.	59,90
TRAPS & TREASURES DT. ANL.	59,90
TRODDLERS DT. ANL.	65,90
VIKING FIELDS OF CONQUEST DT. ANL.	65,90
WALKER DT. ANL.	65,90
WAR IN THE GULF KOMPL. DT. 1 MB	75,90

WOODYS WORLD
DT. ANLEITUNG 1 MB
39,90

Titel	Preis
WHALES VOYAGE DT. ANL. 1 MB	75,90
WORLD LEGEND DT. ANL.	49,90
YO! JOE! DT. ANL.	59,90
ZOOL 2 DT. ANL. 1 MB *	54,90

Amiga Sonderposten

Titel	Preis
3D POOL BILLARD	29,90
688 ATTACK SUB	19,90
ADDAMS FAMILY DT. ANL.	24,90
ADRENALYN	19,90
AGONY -PSYGNOSIS-	29,90
ALIEN BREED SPECIAL EDITION 1 MB	29,90
AMNIOS	15,90
AQUAVENTURA -PSYGNOSIS- 1 MB	29,90
ARMOUR GEDDON -PSYGNOSIS-	29,90
BANE OF COSMIC FORGE -WIZARDRY 6- 1 MB	29,90
BARDS TALE 3 DT. ANL.	29,90
BATMAN THE MOVIE DT. ANL.	19,90
BATTLECHESS 2 DT. ANL.	29,90
BATTLEHAWKS 1942	29,90

Amiga Sonderposten

Titel	Preis
BATTLESQUADRON	19,90
BATTLETECH 1	24,90
BIG NOSE THE CAVEMAN	29,90
BILL TOMATO GAME DT. ANL.	29,90
BLACK GOLD KOMPL. DT. 1 MB	29,90
BSS JANE SEYMOUR	19,90
BUDOKHAN	29,90
CADAVER 1 MB	29,90
CALIFORNIA GAMES 2	29,90
CAPTIVE	19,90
CARL LEWIS OLYMPIC CHALLENGE 1 MB	29,90
CASTLES 1 MB KOMPL. DT.	34,90
CENTURION DEF. OF ROME DT. ANL.	29,90

3D CONSTRUCTION KIT 2.0
1 MB
39,90

Titel	Preis
CHAMPIONS OF KRYNN -SSI-	29,90
CHART ATTACK COMP. INCL. LOTUS 1/ VENUS/JAMES POND/GHOULS N GHOST	34,90
CHAOS ENGINE DT. ANL. 1 MB	39,90
CHAOS STRIKES BACK 1 MB	29,90
CHUCK ROCK 2 -SON OF CHUCK ROCK-	29,90
CHUCK YEAGERS 2.0	19,90
COVER GIRL STRIP POKER	29,90
CREATURES	29,90
CURSE OF ENCHANTIA 1 MB	29,90
CYCLES -MOTORRADRENNEN-	29,90
DEADLINE INFOCOM	15,90
DELUXE STRIP POKER 1	29,90
DELUXE STRIP POKER 2	29,90
DEUTEROS KOMPL. DT. 1 MB	29,90
DOODLEBUG DT. ANL.	19,90
DR. DOOMS REVENGE	19,90
DREAM TEAM COMPIL. INCL. SIMPSONS/ WWF WRESTLING/TERMINATOR 2	39,90
EMYLN HUGHES INT. SOCCER DT. ANL.	19,90
F15 STRIKE EAGLE 2 1 MB	29,90
F17 CHALLENGE DT. ANL.	29,90

B.A.T. 2
KOMPL. DT. 1 MB
29,90

Titel	Preis
F19 STEALTH FIGHTER DT. ANL. 1 MB	34,90
FACE OFF ICEHOCKEY	24,90
FIRST SAMURAI DT. ANL.	29,90
FISTFIGHTER	24,90
FOOTBALL CRAZY COLLECTION INCL. KICK OFF 2/ FINAL WHISTLE/PLAYERMANAGER	34,90
FORMULA ONE GRAND PRIX -MICROPROSE- 1 MB	34,90
FUTURE WARS-TIME TRAVELLERS	29,90
GEM "X"	29,90
GRAND OVERT SKAT DT. ANL.	19,90
GRAND PRIX CIRCUIT -ACCOLADE-	24,90
GUNBOAT -ACCOLADE- 1 MB	29,90
HÄGAR -THE HORRIBLE-	24,90
HARD NOVA	29,90
HEART OF CHINA DT. ANL. 1 MB	39,90
HILL STREET BLUES	29,90
HUMANS JURASSIC LEVELS STAND ALONE VERS.	29,90
INDIANA JONES 3 ADVENTURE KOMPL. DT.	35,90
ISHAR 1 1MB	29,90

GOLF
-MICROPROSE- 1 MB
29,90

Titel	Preis
IT CAME FROM THE DESERT INCL. ANTHEADS	39,90
JAGUAR XJ 220 DT. ANL. 1 MB	29,90
JOHN BARNES SOCCER	29,90
KGB DT. ANL. 1 MB	39,90
KICK OFF 2	19,90
LAST NINJA 3 DT. ANL.	29,90
LEANDER -PSYGNOSIS-	29,90
LEGEND OF KYRANDIA KOMPL. DT. 1 MB	39,90
LOOM -LUCASFILM- 1 MB	29,90
LOST DUTCHMAN MINE	19,90
LOTUS TURBO CHALLENGE 2	29,90
LOTUS TURBO CHALLENGE 3 1 MB	29,90
LURE OF THE TEMPTRESS KOMPL. DT. 1 MB	29,90

HARPOON VERS. 1.21
DT. ANL. 1 MB
29,90

Titel	Preis
M1 TANK PLATOON DT. ANL. 1 MB	34,90
MANCHESTER UNITED EUROPE	29,90
MANIAC MANSION	29,90
MC DONALD LAND	19,90
MEGATRAVELLER KOMPL. DT. 1 MB	29,90
MEGATRAVELLER 2 KOMPL. DT. 1 MB	29,90
MICROPROSE SOCCER	29,90
MIG 29 SUPERFULCRUM DT. ANL. 1 MB	34,90
M.U.D.S. KOMPL. DT.	24,90
NICK FALDO GOLF 1 MB	39,90
NIGEL MANSELL RACING DT. ANL. 1 MB	29,90
NINJA REMIX	29,90
NORTH & SOUTH	29,90
OBITUS -PSYGNOSIS- 1 MB	29,90

Amiga Sonderposten

Titel	Preis
OIL IMPERIUM KOMPL. DT.	24,90
OPERATION STEALTH DT. ANL.	34,90
PANZA KICK BOXING DT. ANL.	29,90
PARAMAX DT. ANL.	9,90
PARASOL STARS DT. ANL. 1 MB	24,90
PICTIONARY	29,90
PINBALL MAGIC DT. ANL.	29,90
PIRATES DT. ANL.	29,90
POOL OF DARKNESS -SSI-	29,90
POPULOUS INCL. PROMISED LANDS	29,90
P.P. HAMMER	19,90
PRINCE OF PERSIA	29,90
QWAK DT. ANL.	29,90
REACH FOR THE SKIES DT. ANL. 1 MB	34,90
RICK DANGEROUS 2 DT. ANL.	29,90
ROBOCOP 3 KOMPL. DT. 1 MB	29,90
ROBOSPORTS 1 MB	29,90
ROCKET RANGER / TV SPORTS FOOTBALL	29,90
R- TYPE 2	19,90
RVF HONDA DT. ANL.	29,90

HUMANS
1 MB
29,90

Titel	Preis
SECRET OF SILVER BLADES -SSI-	29,90
SENSIBLE SOCCER 92/93 DT. ANL. 1 MB	34,90
SHADOW OF THE BEAST 3 1 MB	29,90
SILENT SERVICE 2 -MICROPROSE- 1 MB	34,90
SILKWORM	19,90
SILLY PUTTY 1 MB	29,90

POPULOUS 2
DT. ANL.
34,90

Titel	Preis
SIM CITY/POPULOUS COMPILATION	24,90
SIMPSONS DT. ANL.	19,90
SPACE CRUSADE 1 MB	29,90
SPACE QUEST 4 DT. ANL. 1 MB -SIERRA-	29,90
SPECIAL FORCES -MICROPROSE- 1 MB	34,90
STELLAR 7 -SIERRA-	29,90
STRIKE FLEET	29,90
SUPER HANG ON	24,90
SUPER MONACO GRAND PRIX	29,90
SUPER SPACE INVADERS	24,90
SUPER TETRIS	29,90
TEAM YANKEE DT. ANL. 1 MB PANZERSIM.	29,90
TEARAWAY THOMAS	29,90
TENNIS CUP 2	24,90

PREMIER MANAGER
1 MB
29,90

Titel	Preis
TERMINATOR 2	19,90
THE PLAGUE	15,90
THUNDERHAWK AH 73 M DT. ANL. 1 MB	29,90
TITUS THE FOX	24,90
TROLLS	29,90
TURRICAN 2 DT. ANL.	24,90
TV SPORTS BOXING DT. ANL.	29,90
TV SPORTS FOOTBALL 1 MB	12,90
UGH !	29,90
UTOPIA INCL. UTOPIA NEW WORLDS 1 MB	29,90

SHUTTLE
1 MB
29,90

Titel	Preis
VROOM INCL. VROOM DATA DISK DT. ANL.	29,90
WATERLOO DT. ANL.	19,90
WAXWORKS -ACCOLADE- KOMPL. DT. 1 MB	29,90
WING COMMANDER 1 1 MB	29,90
WIZ KID	29,90
WOLFCHILD 1 MB DT. ANL.	29,90
WWF WRESTLEMANIA WRESTLING	24,90
ZAK MC CRACKEN	29,90
ZOOL 1 MB DT. ANL.	29,90
ZYCONIX	19,90

Abgabe nur solange der Vorrat reicht!

Zubehör

Artikel	Preis
512 KB RAM ERWEITERUNG A500 ZUM EINSTECKEN, ABSCHALTBAR, 4 MEGABIT CHIPS, AKKU-UHR	59,90
1,5 MB SPEICHER INTERN A 500	239,90
3,5" FLOPPY extern A500-A2000,abschaltbar,880 KB, extrem leise, Superslimline 25 mm hoch kompl. anschlußfertig	119,90
AMIGA ACTION REPLAY 3 , A 500	199,00
AMIGA ACTION REPLAY 3 , A2000	219,00
BOX 80 STCK 3,5" DISKETTEN	19,90
BOX 100 STCK 5,25 DISKETTEN	19,90
GENIUS TRIPLE MAUS	49,90
GRAVIS GAME PAD	39,90
INTERNES LAUFWERK A 500 3,5"	159,90
INTERNES LAUFWERK A 2000 3,5"	149,90
JOYSTICK COMPETITION PRO 5000	29,90
JOYSTICK COMPETITION PRO STAR	39,90
JOYSTICK COMPETITION PRO MINI	29,90
JOYSTICK PRO STAR MINI	34,90
MAUSMATTE	6,90
MOUSE/JOYSTICK UMSCHALTER	49,90
MOUSE/JOYSTICK VERLÄNGERUNG	9,90
X-COPY TOOLS 5.2 inkl. Hardware	74,90

Leerdisketten

Format	Typ	Preis
3,5"	2DD NoName 10er	9,90
3,5"	2HD NoName 10er	19,90
5,25"	2DD NoName 10er	5,90
5,25"	2HD NoName 10er	12,90

* = Bei Drucklegung noch nicht lieferbar - Irrtum vorbehalten
Liste gegen frankierten Rückumschlag. Bitte Computertyp angeben.
Versandkosten: Nachnahme plus DM 9,00
Vorkasse im Inland nur per Euroscheck plus DM 8,00 • Ausland: Nur Vorkasse gegen Euroscheck + DM 20 Versand
BEI SOFTWARE AB DM 200,- BESTELLWERT NUR IM INLAND VERSANDKOSTENFREI
BESTELLANNAHME: Montag - Donnerstag 9.00 - 18.00, Freitag 9.00 -17.00

STROMAUSFALL

Ein Qualitäts-Spiel erkennt man ja nicht zuletzt daran, daß es immer neue Auflagen erlebt – nicht umsonst zählen „Das Schwarze Auge" und „Battletech" auch diesbezüglich zu den absoluten Spitzenreitern! Zeit für eine kleine Novitätenschau...

BATTLETECH KOMPENDIUM

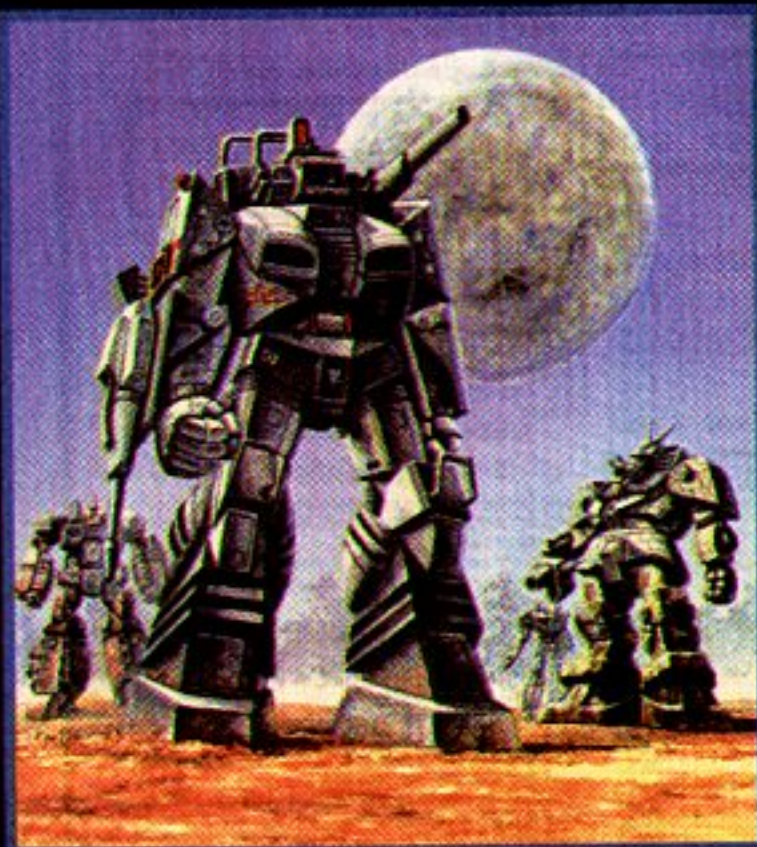
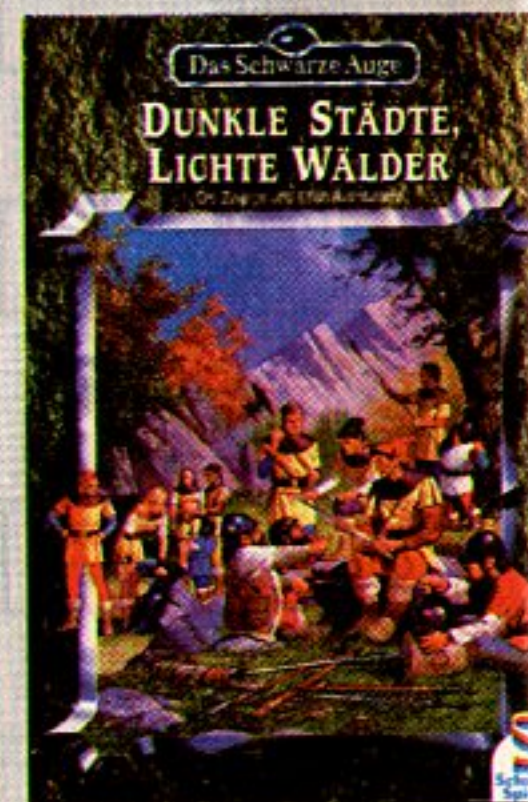
Diese Sammlung zu Battletech, Citytech und Astrotech gilt in ihrer amerikanischen Heimat bereits als heimliches Standardwerk. Kein Wunder, schmilzt das Büchlein mit dem flexiblen Papp-Einband doch all die weit verstreuten Regeln zu einem handlichen Mix zusammen, der auf schlichten 120 Seiten Platz findet. Erreicht wird dieser positive Schrumpf-Effekt durch die Beschränkung aufs Wesentliche: Null Hintergrund, null Blabla,

statt dessen von der ersten bis zur letzten Seite Vorschriften. Erfreulicherweise bleibt der Text jedoch immer verständlich und doch präzise, dazu gibt's viele Beispiele plus Tabellenmaterial und technische Datenblätter (das hiesige Gegenstück zu den aus Rollenspielen bekannten Charakterbögen) zu Battlemechs und Raumschiffen. Last not least gewinnt das Kompendium durch die Hereinnahme von Duell-Regeln für Zweier-Gefechte sowie dadurch, daß ein kluger Redakteur (auch so was gibt's, bloß halt nicht bei uns...) alle Veränderungen gekennzeichnet hat; – Mech-Profis sehen also auf den ersten Blick, wo Neuigkeiten zu beachten sind!

Für professionelle Robot-Krieger dürfte das Gesagte auch schon als Referenz genügen, Mech-Neulingen sei indessen verraten, daß es hier um eine taktisch-strategische Konfliktsimulation mit riesigen, von Menschen gesteuerten Kampfrobbis geht, wobei diese Metzeleien auf Landkarten oder Stadtplänen im Wabendesign ausgefochten werden. Inhaltlich befaßt sich das Handbuch zum Großteil mit den in verschiedene Phasen aufgeteilten Spielrunden. Da werden die Stahlungetüme zunächst bewegt, anschließend darf man durch Drehung auf Züge der Gegner reagieren, um dann die Waffen sprechen zu lassen. Je nach Typ des von Euch gesteuerten Roboters mögt Ihr besonders beweglich, besonders stark gepanzert oder bis an die Zähne bewaffnet sein, was natürlich jeweils eigene Strategien erfordert. In den Städten kommen noch Sonderregeln für den Straßenkampf hinzu, und bei Astrotech spielen halt schnelle Raumjäger die Hauptrolle.

Da verständlicherweise keinerlei Szenariokarten oder Spielfiguren mitgeliefert werden, wendet sich das Kompendium vor allem an Leute, die zumindest schon über die Battletech-Basisbox verfügen – ihnen wird es aber treue Dienste leisten!

DAS SCHWARZE AUGE

Doch nun zurück ins aventurische Rolli-Mittelalter, denn auch dort hielt inzwischen die Neuzeit Einzug. Gemeint sind die gründlich überarbeiteten

Spiel-Gesetze, wie sie ja beim Computergame „Die Schicksalsklinge" bereits weitgehend Anwendung fanden. Das frisch durchgestylte Abenteuer-Basis-Spiel bietet dabei neuerdings drei Manuskripte: Neben den gewohnten zwei Regelbüchern für Anfänger und Fortgeschrittene hält ein drittes Heft jetzt Instant-Abenteuer bereit, bei denen sowohl Solisten als auch Parties auf ihre Kosten kommen. Für Greenhorns lohnt sich die Anschaffung zwar kaum, beim Alte-Hasen-Manual hat sich dafür freilich um so mehr getan. So wurde hier nunmehr auch ein Magiesystem eingeführt (die Grundregeln des Zaubersets „Die Magie des Schwarzen Auges"), außerdem hat man die guten und schlechten Charaktereigenschaften auf jeweils sieben aufgestockt. Darüber hinaus ist das Kurzlexikon der gängigen Monster neu, und um

all dem Platz zu machen, wurden die Abschnitte über Kampf und Prügelei erheblich gestrafft.
Wer sich dennoch partout in der De-Luxe-Ausführung mit den Unholden balgen will, ist beim Erweiterungsset **Mit Mantel, Schwert und Zauberstab** bestens aufgehoben, während Liebhaber von Elfen und Zwergen sich die Quellenbox **Dunkle Städte, lichte Wälder** zulegen sollten. Hier erfährt man von der Namensgebung über Herkunft bis hin zu Juristerei und Religion wahrhaftig alles über die zwei ungleichen Fantasy-Nationen! Beide Titel sind natürlich zu den novellierten Regeln kompatibel; dasselbe in Stahl gilt auch für ein brandneues Hintergrundmaterial: Wer die 80 Seiten von **Kaiser Retos Waffenkammer** studiert hat, wird wohl nie wieder Probleme damit haben, seinen Helden einen passenden Dolch zu verordnen oder eine standesgemäße Rüstung auf den muskelschwellenden Leib zu schneidern. Selbst vergiftete Klingen oder Holzharnische fehlen im bunten Sammelsurium nicht – was indessen noch fehlt, um diesen Stromausfall komplett zu machen, ist unsere traditionelle Verlosung.

Kaiser Retos Waffenkammer
Ein Kompendium aventurischer Waffen und Rüstungen

BROT UND SPIELE

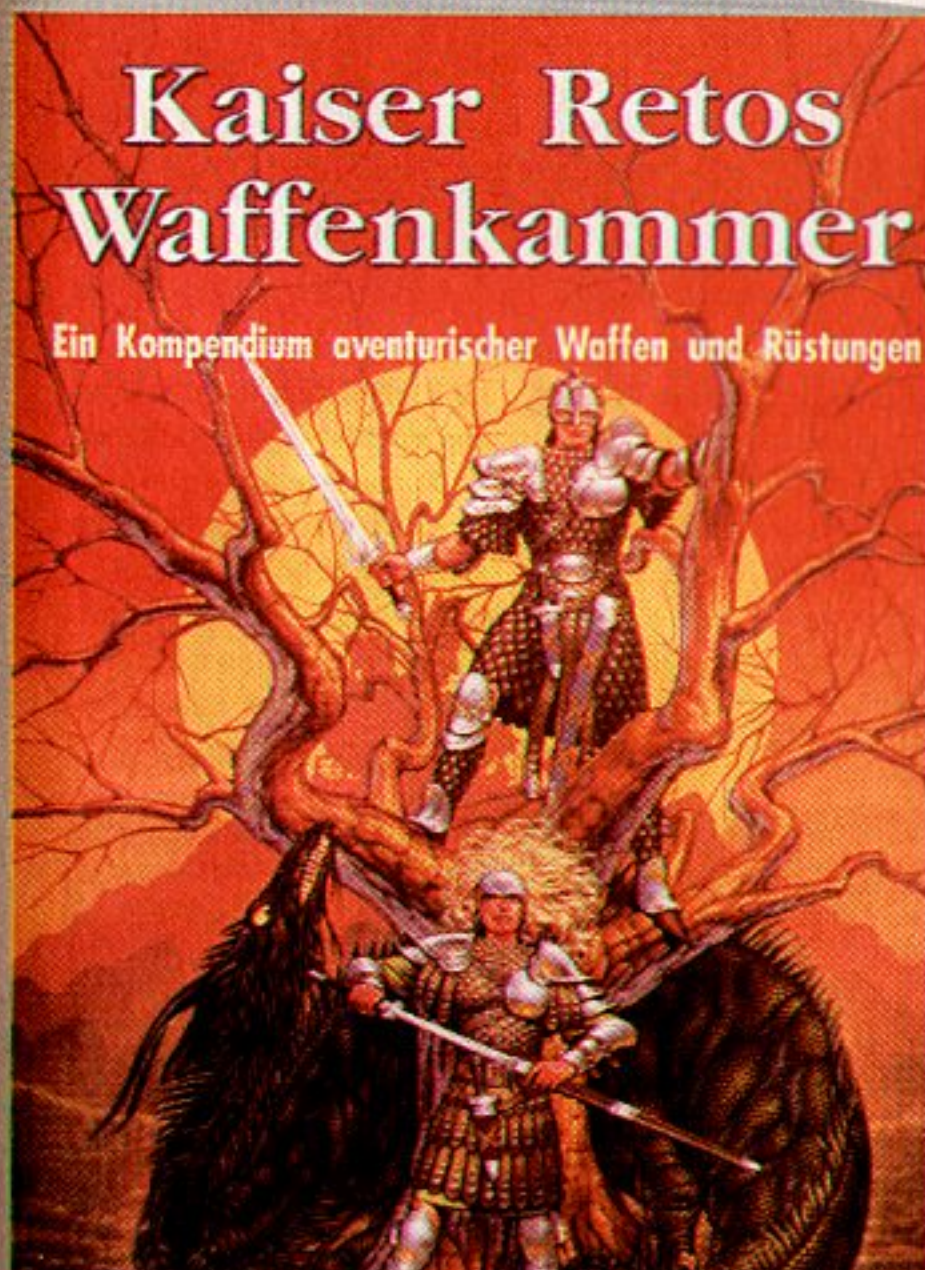
Brot gibt's beim Bäcker, für die Spiele sind wir zuständig. Mit ein bißchen Glück könnt Ihr daher kostenlos eins unserer Rezensionsexemplare abgreifen, also entweder das Roboter-Kompendium, das DSA-Basis-Game, die Zwergen- und Elfen-Schachtel oder Kaiser Reto. Voraussetzung ist allerdings, daß Ihr auf einer Postkarte eine der folgenden Fragen beantwortet: Ist das Battletech-Szenario im 3. oder eher im 4. Jahrtausend n. Chr. angesiedelt? Wie heißt der gegenwärtige aventurische Kaiser? Wer jetzt noch an seinen Absender und unsere Anschrift denkt, hat bei der Verlosung alle Chancen. Apropos: Im letzten Heft standen die Chancen gut, wenn entweder „Atmosphere" oder der Friedens-Nobelpreis auf dem Kärtchen stand... (jn)

Joker Verlag
„Stromausfall"
Bretonischer Ring 2
D-85630 Grasbrunn

Battletech Kompendium

Spielmaterial: 61%
Spielregeln: 89%
Spielreiz: 84%
Besonderes: Alles in einer Hand – ist das noch nicht besonders genug?
Schwierigkeit: Für Geübte
Preis: ca. 39,– DM
Bezug: Fantasy Productions
Postfach 1416
40699 Erkrath
Tel.: 0211/9 24 22 42

Das Schwarze Auge

Spielmaterial: 62% – 83%
Spielregeln: 82% – 85%
Spielreiz: 81% – 86%
Besonderes: Kaiser Reto stammt aus dem Hause Fantasy Productions und ist auch von dort zu beziehen – siehe Battletech-Kasten.
Schwierigkeit: Variabel
Preise: je Box ca. 45,– DM; Kaiser Reto ca. 29,– DM
Bezug: Games In
Karlstr. 43
80333 München
Tel.: 089/55 57 67

Viel fällt den Herstellern offensichtlich nicht mehr ein, die Spielhalle verkommt zusehends zur Kampfsportarena. Na, immerhin hat unsere Test-Lupe neben drei neuen Keilereien auch ein lupenreines Plattformgame entdeckt…

METAMORPHIC FORCE

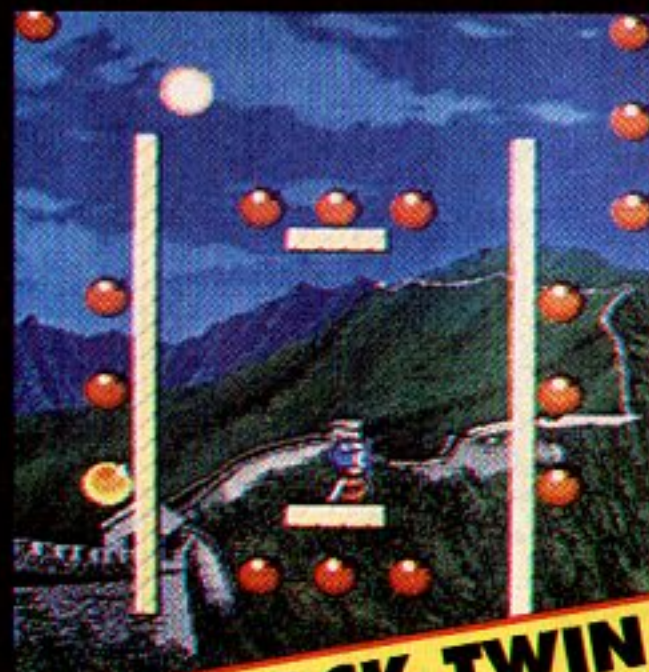
Einer der zuverlässigsten Lieferanten von neuem Prügelstoff ist seit jeher Konami, doch diese Platine hätten sich die Arcade-Asiaten getrost sparen können – die Story vom größenwahnsinnigen Bösewicht ist mindestens so abgedroschen wie das dazugehörige Gameplay: Zunächst haben der oder die (zwei) Spieler die Qual der Wahl zwischen vier Bildschirm-Rabauken, die sich in ihrem Schlagrepertoire jedoch kaum unterscheiden. Sodann kloppt man sich durch horizontal scrollende Fantasy-Landschaften und mischt Echsen, mutierte Igel und Endgegner mit Händen, Füßen und Schwertern auf. Gelegentlich liegen Goldstatuen zum Aufsammeln bereit, die den Helden in ein schlagkräftigeres Monster verwandeln. Das kennt man seit Jahren von Segas Oldie „Altered Beast", und auch der Rest des Games präsentiert überwiegend nur altbekannte Genre-Versatzstücke. Dementsprechend gelangweilt marschiert man durch die öde Optik, ergötzt sich an kleineren Zoom-Einlagen und ärgert sich über die lieblos gestalteten Höhlen- und Tempel-Landschaften und ihre nicht minder lieblosen Bewohner. Einzig die dramatische Musik kann hier wirklich überzeugen, doch die gibt's beim Titelbild umsonst zu hören – wozu also Münzen opfern?

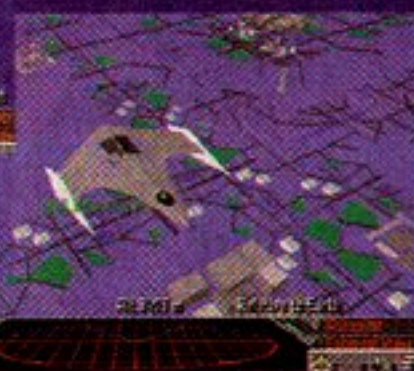
VIOLENT STORM

Daß Kämpfe bei Horizontalscrolling auch (mehr) Spaß machen können, beweist Konamis zweiter Streich, nehmen die Programmierer hier doch das Genre tüchtig auf die Schippe. Was den ein bis zwei Spielern bei dieser Parodie so alles über den Weg läuft, ist denn auch teilweise wirklich ulkig: quiekende Ferkel, ungläubig dreinschauende Passanten, die schuldlos von fahrenden Zügen geschubst werden, bierbäuchige Rocker, die mit ihrem Wanst kämpfen, wirr kichernde Punks mit funkenstiebenden Elektro-Zangen – was für eine Freak-Show! Die Gegenwehr erfolgt dann etwas konventioneller mit Händen und Füßen, dazu kommen Schlagstöcke und andere Gegner-Waffen, die man übernehmen und für begrenzte Zeit ebenso zur Selbstverteidigung nutzen kann wie die herumstehenden Kisten und Fässer.
Da der Schlagabtausch an so unterschiedlichen Schauplätzen wie Straßenschluchten, Bahnhöfen, Bars oder Tunnels stattfindet, ist für Abwechslung gesorgt. Die Grafik setzt zwar keine neuen Maßstäbe, ordentlich gezeichnet ist sie aber allemal, und die Musikbegleitung (Rap, House, Metal etc.) läßt sich gut anhören. Der Unterhaltungswert dieses Automaten bleibt somit unbestritten, hier ist das Klimpergeld gut angelegt.

TITLE FIGHT

In der dritten Runde läßt's Sega krachen, und zwar ganz gehörig: Diese Box-Simulation kommt in einem über zwei Meter hohen Stahlgehäuse daher und schindet mit ihren beiden dicken 26-Zoll-Bildschirmen bereits aus der Ferne mächtig Eindruck! Statt Joysticks sind zwei Paar griffige Hebel montiert, in denen die Hände genau den Halt finden, den sie beim anschließenden Fight brauchen. Es stehen zwei Spielmodi zur Wahl (Mann gegen Mann oder Mann gegen Rechner), wobei immer mit einem „durchsichtigen" Boxer aus der 3D-Perspektive gekämpft wird. Die Gegner sind freilich auch optisch „voll da", das Ganze erinnert ein wenig an den Klassiker „Frank Bruno's Boxing" — natürlich grafisch auf der Höhe der Zeit und mit allerlei Gags gespickt. Wenn man einen Volltreffer einstecken muß, verschwimmen die Bildkonturen z.B. je nach Konstitution bis zur Unkenntlichkeit. Doch auch spielerisch ist der Titelkampf eine Augenweide, denn die Kontrahenten beherrschen ihr Geschäft: Neben Standardschlägen wie Uppercuts und Straights hat jeder Fighter eine individuelle Technik in petto, hier finden selbst erprobte „Street Fighter II"-Prügelknaben eine echte Herausforderung, bei der neben Geschick und gutem Timing auch die richtige Taktik über Sieg oder Niederlage entscheidet. Tja, auf Sega ist halt Verlaß...

Der Name des neuen NMK-Automaten sollte alten Arcade-Veteranen vertraut vorkommen, immerhin war das „Bombjack"-Original Mitte der 80er Jahre ein Renner in den Spielhallen. Daß sich der Erfolg nun wiederholt, darf allerdings bezweifelt werden, dazu hätte den Programmierern schon etwas mehr Neues einfallen müssen als nur ein Team-Modus für zwei menschliche Hüpfer. Zumal das Spielprinzip selbst ja schon anno dunnemals nicht unbedingt eine Offenbarung war: Man steuert ein Sprite über nicht scrollende Plattformen und sammelt Bomben auf, schafft man das in einer bestimmten Reihenfolge, gibt's einen Extrabonus. Für seine schwierige Aufgabe ist Bombjack mit enormer Sprungkraft gesegnet, und dank seines Capes kann er sogar eine Weile durch die Lüfte schweben, wo bösartige Roboter, Vögel und andere Feinde auf ihn lauern. Genau wie beim Original werden durch Einsacken von Extra-Icons Smartbombs, Levelwarps oder Schutzschilde aktiviert, und auch der Aufbau der Plattformen blieb weitgehend unverändert – abgesehen von ein paar Farbnuancen sehen sogar die Hintergrundbilder identisch aus! Die Optik wird also wohl niemanden zu unkontrollierten Begeisterungsstürmen hinreißen können und die düdelige Musik erst recht nicht; sie ist schlicht nervtötend. Reizvoll sind daher höchstens die netten Mädchenportraits, die alle paar Levels auftauchen, um den Nostalgiker bei der Stange zu halten. Wir ziehen allerdings ein packendes Gameplay jeder digitalen Brautschau vor – und Ihr? (rl)

BOMBJACK TWIN

Weil wir immer etwas schneller sind, haben wir das Fest der Freude um knapp vier Wochen vorgezogen – um Euch noch schneller mit erfreulich aktuellen Tests und Previews, festlichen Specials, einem weihnachtlichen Preisausschreiben und den besten Lösungshilfen in Feststimmung zu versetzen! Sollte kein Problem sein, denn am Terminkalender stehen Tests zu Top-Fortsetzungen wie **ELITE 2** und **ZOOL 2**, Top-Umsetzungen wie der PC-Flugi **F-117A** oder die Konsolen-Raserei **F1 RACE** sowie Top-Neuerscheinungen vom Antikriegsspiel **CANNONFODDER** bis zum Mega-Adventure **INNOCENT UNTIL CAUGHT**! Noch nicht überzeugt? Wie wäre es dann noch mit zwei heißen Specials über **DIE NEUEN GAMES FÜRS CD [32]** bzw. **ALLE NEUEN JOYSTICKS**? Oder einem **EXKLUSIV-INTERVIEW MIT WILD BILL STEALY**? Darüber hinaus dürft Ihr die **SPIELE DES JAHRES** wählen und Euch an unseren **PROGRAMM-TIPS FÜR COMPUTER-FREAKS** ergötzen!
Kurzum, Weihnachten fällt dieses Jahr auf den 26. November und wird am Kiosk gefeiert. Wer noch eher und preiswerter feiern und zudem ein kleines Geschenk abgreifen will, der wende sich vertrauensvoll an unsere Abo-Seite...

INSERENTENVERZEICHNIS

BEZUGSQUELLEN

AHS
Laden & Versand:
Schirngasse 3-5
61169 Friedberg
Tel.: 06031/61950

Bachler Computersoftware
Blücherstraße 24
Postfach 1113
46397 Bocholt
Tel.: 02871/183088

Bomico
Am Südpark 12
65451 Kelsterbach
Tel.: 06107/76060

Frank Heidak
Bürgerstraße 8-10
50667 Köln
Tel.: 0221/256983

Galaxy
Plinganserstraße 26
81369 München
Tel.: 089/7605151

Joysoft
Gottesweg 157
50939 Köln
Tel.: 0221/4301047

Quicksoft
Postfach 3865
78027 Schwenningen
Tel.: 07720/31046

Rushware
Bruchweg 128-132
41564 Kaarst
Tel.: 02131/6070

Wial Versand
Liegnitzerstraße 13
82194 Gröbenzell
Tel.: 08142/8273